SEKIRO · **KINGDOM HEARTS III** · STARLINK · **BATTLEFIELD V**

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

SPIDER-MAN

INSOMNIAC, ANTE EL VIDEOJUEGO DEFINITIVO DE PETER PARKER

5,95 EUROS
#6
AGO-SEP 2018

LEGO

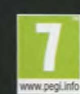
Disney · PIXAR

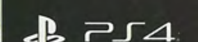
LOS INCREÍBLES

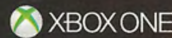
DOS PELÍCULAS INCREÍBLES,
UN JUEGO INCREÍBLE

VIDEOJUEGO YA DISPONIBLE

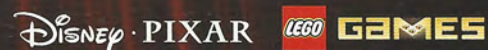




















EDGE



REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Pep González @bizarduno - Alba Valle - Transcreat Solutions - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @toniolalarcon - Yago López @ YagoLopez - Diego González @Diegonzalez86- Judith Dugo @jdugo - Jaime San Simón @eslinchis - Tomás Crespo @tomaszcrespo

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 972757411 - E-mail: ygarcia@panini.es

MARÍA PORTO Tel. 609 347 740 - E-mail: maria@revistaedge.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN:4/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.





Superhéroes por doquier

Sin duda, si una tendencia en el cine y en los cómics merece destacarse, ese es el auge de los superhéroes, sobre todo los norteamericanos, que en España ha alcanzado niveles estratosféricos que se aprecian en los taquillazos de los lanzamientos de turno, sobre todo de la factoría de Marvel, y en las ventas de cómics, que a pesar de la crisis económica y del papel están en su mejor momento de siempre.

Así las cosas, y sumada al cine y a los cómics, el efecto Netflix, que tiene en sus series con sello Marvel uno de sus principales activos a la hora de erigirse como la plataforma de streaming de pago preferida en todo el mundo, solo queda por preguntarse si los superhéroes, tan prolíficos en la historia de los videojuegos, a través de adaptaciones y *crossovers* de todo tipo, van a alcanzar el nivel de éxito del que gozan en otras plataformas como las citadas.

En este sentido, el lanzamiento de *Spider-Man* por parte de Sony CE, de largo uno de los mayores alicientes del pasado E3, puede suponer el pistoletazo para que los videojuegos, por fin, se sumen al carro del éxito de estos superhéroes que ya han conquistado otras artes y otras plataformas. El título promete mucho, sobre todo a nivel técnico, lo que unido al indudable carisma del arácnido superhombre puede marcar un antes y un después en las aventuras de acción, un terreno abonado para que superhéroes de todo pelaje campen a sus anchas en superproducciones destinadas a nuestro sector. Porque visto está que el éxito en esas otras plataformas garantiza, cuanto menos, una base crítica de usuarios para quien apueste por ello.



juegos secciones

Hype

20 Battlefield V
23 Cyberpunk 2077
24 CoD Black Ops IIII
27 Super Smash Bros Ultimate
28 Metro: Exodus
31 Ghost of Tsushima
32 Kingdom Hearts III
34 PES 2019
36 We Happy Few
37 Forza Horizon 4

Play

94 Jurassic World: Evolution
96 Splatoon 2: Octo Expansión
98 Unravel Two
100 The Crew 2
102 Flashback
104 Onrush
105 Laser League
106 Mario Tennis Aces
107 Octopath Traveler
108 Moonlighter

Opinión

6 Píxel Perfect
8 Eva Cid
10 Outconsumer
12 Anaitgames
13 Semidioses
114 Paroxismo

Reportajes

18 Arc System Works
38 Spider-Man
44 Sekiro: Shadows Die Twice
52 Starlink
60 11-11: Memories Retold
66 Entrevista: Jade Raymond
72 Super NT
78 Nacidos para correr
84 Entrevista: Pablo Crespo
88 Así se hizo... Little Nightmares
113 Super Mario Maker





Pixel Perfect

Amigos para siempre



JAVIER RODRÍGUEZ

En una de las típicas reuniones internacionales de estrategia de producto de Activision en Santa Mónica a mediados de los 2000, discutíamos el futuro de las principales licencias de la compañía en cada territorio europeo. En España nos las veíamos y deseábamos para vender juegos de películas de superhéroes como *Los 4 Fantásticos*. Daba la impresión de que, o el superhéroe en cuestión era «el Hombre Araña», o no había nada que hacer. Pero desde la central no podían entender cómo fuera de los Estados Unidos los superhéroes americanos no formaban parte de la cultura de cualquier país desde los años 50. Los italianos, por su parte, la tenían tomada con Tony Hawk y sus innumerables secuelas videojueguiles. «Desafío a todo el mundo en esta sala a que me enseñe a alguien haciendo skate en las calles de Milán», proclamaba desesperado el colega italiano ante las siempre decepcionantes ventas de los juegos del atleta americano del monopatín.

A la hora de hablar de *Call of Duty* el tema era diferente, porque no existía ni un solo país en el que los primeros juegos de la saga bélica no hubieran sido un éxito de ventas. El tema a debatir era por dónde debería continuar la licencia, si por la Segunda Guerra Mundial que tantas alegrías había dado a la compañía, o cambiar a otros escenarios espaciotemporales. Todos los territorios apostábamos en aquella ocasión por cambiar de escenario y acercar más el juego a las batallas contemporáneas, aunque yo también propuse lanzar al mercado diferentes ediciones del juego dedicadas a cada bando en guerra, con modos de campaña específicos. «¿A quién no le gustaría jugar con los nazis o con los japoneses en la WWII?», exclamé en un momento dado, para estupefacción de los compañeros alemanes, quienes, entre risas y sudores fríos, comentaban que eso en su país estaba fuera de toda discusión. En definitiva, se trataba de aunar esfuerzos para que los videojuegos de Activision tuvieran el máximo éxito en el máximo de territorios posibles, y para ello no se iba a escatimar esfuerzos, ni en recursos.







Sorprender con mecánicas novedosas, multiplataforma y multijugador parece clave para dar en la diana

Yo dejé la compañía justo cuando se debatía el contenido local que llevaría una nueva licencia musical llamada *Guitar Hero*. Ha pasado ya mucho tiempo y en estos años Disney compró Marvel e hizo que los superhéroes americanos formaran, efectivamente, parte de la vida del gran público desde su más tierna infancia, gracias a un calendario de lanzamientos de películas endiablado y a una maquinaria de *merchandising* a prueba de bombas. Al bueno de Tony Hawk no se le ha vuelto a ver por el mundo del videojuego, aunque sus obras aún aparecen en todas las listas de los mejores videojuegos de la historia. Y *Call of Duty*, después de dar muchas vueltas por diferentes escenarios, pasados, presentes e incluso futuros, volvió a la Segunda Guerra Mundial el año pasado.

Pero mientras todo esto ocurría, el mundo de los videojuegos, y concretamente el de los *shooters*, no ha estado precisamente quieto y en 2017 un producto como *PUBG* revolucionó el género casi desde el anonimato y hasta el punto de servir como posterior inspiración al ahora todopoderoso *Fortnite* de Epic Games. En los videojuegos, como en cualquier sector y especialmente los tecnológicos, el pasado no vale para mucho y sorprender a los jugadores con mecánicas novedosas, multiplataforma y multijugador parece clave a la hora de dar en la diana. Además, en este mundo conectado y globalizado, cada vez son menos las diferencias entre los distintos países a la hora de medir el éxito potencial de una nueva licencia. En el pasado E3 conocimos que el nuevo *Call of Duty, Black Ops IIII*, contará con un nuevo modo battle royale llamado «Blackout», que no es sino un intento de atraer a jugadores de *Fortnite*. Supongo que las reuniones internacionales de Activision deben de ser ahora mucho más aburridas. ■

First Personal Shot

«Oh Ellie, they should be terrified of you»

EVA CID



En la madrugada, hora española, del pasado 12 de junio, Sony inauguró su conferencia en el E3 con un vídeo del esperadísimo *The Last of Us 2*, de Naughty Dog, en el que una Ellie de 19 años compartía con otra chica un momento de intimidad romántica que concluía con un beso. Al día siguiente, Internet se hizo eco de una preocupante cantidad de comentarios misóginos y lesbófobos de gente que, además de haber descubierto un dato sobre la orientación sexual de Ellie que ya se conocía desde el año 2014, expresaba de una forma terriblemente ofensiva y degradante su indignación frente a lo que consideraban algo de mal gusto, metido con calzador, innecesario, o como parte de alguna agenda secreta con la que algunas malvadas compañías pretenden destruir el mundo de los videojuegos tal y como lo conocemos.

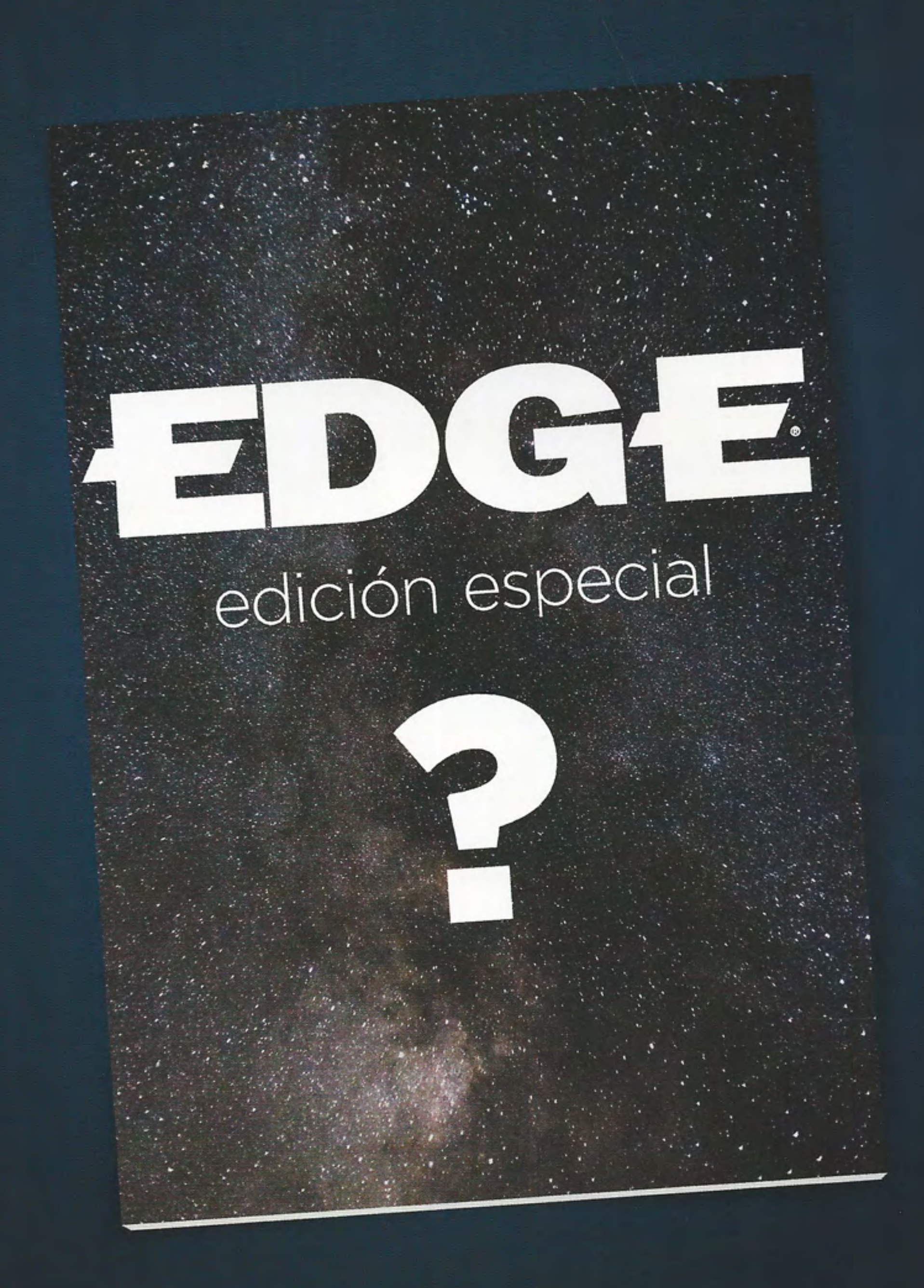
En 2018 sigue habiendo gente que solo es capaz de ver «discursos políticos» en representaciones que no se amoldan a la ideología dominante; gente que aspira a que los videojuegos permanezcan aislados del resto del mundo como si no fueran parte de la cultura, de nuestra cultura; gente que pretende que el sector siga siendo su casa del árbol particular en la que colgar el letrero de «niñas no» para seguir dando rienda suelta a sus fantasías adolescentes, misóginas y retrógradas, sin darse cuenta de que, desde hace muchos años, esa fantasía que son los videojuegos no es solo suya. Es de todas y de todos.

Que haya espacio para la representación de una adolescente lesbiana es un síntoma de que las cosas, afortunadamente, están cambiando

Pero al margen de rabietas y berrinches por parte de los que lo vieron como una provocación innecesaria, ese beso, proyectado en la presentación de uno de los juegos estrella para una marca como Sony, en la mayor feria de videojuegos del mundo, fue toda una declaración de intenciones. Ya sabemos que a las grandes corporaciones les importan poco las luchas por la justicia social, pero que en una de ellas haya espacio, en primera línea, para la representación de una adolescente lesbiana es un síntoma de que las cosas, afortunadamente, están cambiando. Ya no es una nota a pie de página como parte de un contenido descargable, ya es la consolidación de una identidad importante para el personaje, para el juego, y para todas nosotras.

La representación de realidades no heterosexuales en los videojuegos, o en el cine, o en la televisión, no es forzada, no es agenda, es una realidad humana natural, es una cuestión de simple porcentaje, es vivir en el mundo. Lo perverso, lo forzado, es mantener todas estas realidades alejadas de un sector que además tiene un potencial educativo y normalizador enorme en tanto está en manos de millones de adolescentes en todo el globo. ■

PRÓXIMAMENTE...



Podemos avanzarte unos cuantos juegos que NO aparecerán en nuestra próxima edición especial: *The New Adventures of Mary Kate & Ashley, E.T. el extraterrestre, Goat simulator*...

Síguenos en Twitter (@RevistaEDGEes) y Facebook (revistaedge) para enterarte de lo que estamos tramando...

Outconsumer
La falsa libertad



ROC MASSAGUER

Recuerdo con nostalgia la mezcla de fascinación y enfado que sentí la primera vez que leí un libro de *Elige tu propia aventura*. Era una saga de libros con varios finales, a los que se llegaba a través de tus propias decisiones: si quieres que el protagonista abra la puerta ve a la página 23, ve a la 46 si quieres que salga por la ventana.

Fascinación porque lo de cambiar las normas y tener voz en la resolución de una ficción era algo impensable para mí hasta ese momento. Enfado porque el resultado de tus decisiones no guardaba ninguna relación con la lógica. Se sentía como puro azar, una triquiñuela para que volvieras atrás y acabaras probando todos los posibles finales.

Pero el concepto es interesante, claro. Y los videojuegos tienen el formato ideal para intentar otorgar esa libertad al jugador. O mejor dicho, esa sensación de libertad. Dar la libertad total al jugador sería imposible y absurdo. Para hacerlo el juego debería ser infinito, debería replicar una realidad que ni siquiera comprendemos del todo y además, ¿quién iba a querer vivir en el videojuego lo mismo que en la realidad?

Lo que queremos no es decidir cómo lo hacemos en nuestra vida diaria sino vivir una historia (a poder ser inalcanzable o al menos improbable en la realidad).

Sensación de libertad, pues. Pero el verdadero problema para lograrlo no son los límites técnicos ni la creatividad, el verdadero problema con el que se encuentran los desarrolladores de videojuegos es la dicotomía entre libertad y narración.

La fórmula es sencilla: cuanta más libertad des al jugador, menos narrativa controlarás. Y al revés, cuanto más quieras controlar la narrativa, menos libertad darás. ¿Y cómo se resuelve esta dicotomía? Pues no se resuelve. O mejor dicho, no hay una forma correcta de resolverla.

O mejor dicho, da igual. Lo que importa, recordemos, es la sensación de libertad. Da igual la libertad que realmente



Lo único importante es la cantidad de libertad que el jugador percibe que tiene, no importa cuánta

tenga el jugador, lo único importante es la cantidad de libertad que perciba que tiene.

Si consigues que el jugador se crea que cuando llegue a un número concreto de muertes se eliminará su partida grabada (como intenta *Hellblade*), o consigues que el jugador crea que la flecha que tienes siempre es la última (como en el episodio de invierno de *The Last of Us*) la realidad, el truco y la libertad medible dan igual.

Por supuesto hay juegos que te dan una libertad casi total para que hagas tu propia narrativa, como los *online* de *GTA V*, por ejemplo, o el campo abierto de *Minecraft*. Pero me interesa mucho más el otro extremo: la fuerte narrativa que coquetea con tus decisiones. El *Elige tu propia aventura* del siglo XXI.

El destino ha querido que juegue casi al mismo tiempo a dos juegos que tantean esa idea. Dos juegos, además, que tocan un tema parecido: los androides, la conciencia y el sentido del deber. Hablo de *Detroit: Become Human* y *The Red Strings Club*.

He disfrutado ambos juegos, aunque suponen dos extremos opuestos de la misma propuesta. Opuestos por la forma de afrontarla y, desde luego, también por los resultados.

Por su parte, la nueva propuesta de David Cage se convierte en lo más parecido a *Elige tu propia aventura* que he jugado, con decisiones guiadas y en muchos casos intrascendentes vestidas con una discutible profundidad moral. Disfrutas de una buena historia que cuenta cosas interesantes, pero como jugador estás ahí para darle al botón.

No te arrepientes de ninguna decisión (aunque sí de las consecuencias), da igual lo que pienses como jugador. Hay varios finales, sí, pero no los sientes tuyos. No crees merecer ese destino. Y vuelves a jugarlo por curiosidad, por saber qué otras cosas ha escrito el guionista, sin implicación emocional, por puro completismo.

Por su lado, el último juego de Deconstructeam es todo lo opuesto. Solo tienes un final (perdón por el *spoiler*), pero siempre es el tuyo. Y es tuyo porque la libertad que te propone el juego es la de ser sincero, la de opinar, la de mojarse, la de meterte de verdad dentro del juego. Lo hace de forma muy sutil, como la buena magia, casi ni lo notas. Yo me di cuenta cuando me lo pasé. Intenté volver a jugarlo para descubrir si había otros finales y repetirlo con otras variables me resultó molesto, incómodo y desagradable. ¿Por qué? Porque si actuaba de una forma que creía incorrecta o si respondía algo que no pienso, el juego simplemente no funcionaba.

El juego siempre te lleva al mismo sitio, pero el camino de cada uno se siente como propio. Da igual si somos libres de verdad o si nuestro destino está sellado de antemano. Lo que importa es la sensación de libertad. También en los videojuegos. ■



CADA 2 MESES
TU REVISTA DE CULTURA OTAKU
RESEÑAS
ENTREVISTAS
ARTÍCULOS DE LOS TÍTULOS MÁS POTENTES
ARTÍCULOS DE OPINIÓN
COSPLAY
REPORTAJES CULTURALES
#14
OTAKU Bunka
LA REVISTA DE
P.V.P.: 6 €
GOLDEN KAMUY
En busca del oro ainu
MADE IN ABYSS
Explorando las profundidades
CARDS
Un repaso a la historia y los tipos de cartas coleccionables japonesas
NARUTO
LA SERIE QUE MARCÓ A TODA UNA GENERACIÓN
RESEÑAS • REPORTAJES • ENTREVISTAS • OPINIÓN • CULTURA • COSPLAY • COCINA • MANGA ESPAÑOL
Golden Kamuy
¿Dónde está el oro ainu?
Made in Abyss
Descendiendo a las profundidades
Ni no Kuni
Hacia otro mundo
¡EMPÁPATE DE CULTURA JAPONESA!
PANINI REVISTAS

Glosario

#5 Votar con *la cartera*



ANAITGAMES

En un capítulo memorable de *South Park*, los dueños de los restaurantes del pueblo vetan la entrada a la gente que utiliza Yelp para extorsionar a los locales con reseñas negativas por los detalles más nimios. El episodio se emitió en 2015; tres años después, casi parece (como tantas cosas en *South Park*) una historia premonitoria: hoy todo internet es Yelp.

A principios de julio, ArenaNet despidió a dos guionistas, Jessica Price y Peter Fries, por reaccionar de una forma «muy poco profesional» a los mensajes de un youtuber aficionado a *Guild Wars 2*, el juego en el que Price y Fries trabajaban. Independientemente del contenido de los mensajes que la dirección de ArenaNet consideró «ataques a la comunidad», resulta sorprendente la rapidez con que el presidente de la compañía decidió tomar cartas en el asunto y cortar lazos con sus trabajadores; según Fries, su superior le dijo, mientras la despedía, que sus empleados debían ser amigos de los fans incluso cuando no estaban en el trabajo.

No es la primera vez que sucede algo parecido. En 2018 es parte del modus operandi de la parte más reaccionaria de sectores que otrora parecían inofensivos: los fans de *Star Wars*, la gente que ve dibujos animados infantiles, los jugadores. A medida que la industria del videojuego se convierte en un sitio más maduro (con más nombres propios, con una fuerza de trabajo más vocal y consciente, con más espacio para temas y propuestas arriesgadas), los grandes monopolios han hecho que votar con *la cartera* parezca más importante que nunca: la expansión del videojuego ha debilitado a los que antaño eran los eslabones más fuertes de la cadena de consumo, que hoy ven cómo los juegos dirigidos a un público esporádico, con intereses distintos o tradicionalmente ajenos al videojuego reciben una atención que consideran inmerecida.

Como explica el académico y diseñador Brendan Keogh en un reciente artículo, existe una fricción peligrosa cuando la necesidad profesional de tener presencia en redes sociales (positiva a nivel individual, porque permite crear una red de contactos y hacerse visible en una indus-



Los grandes monopolios han hecho que votar con la *cartera* parezca más importante que nunca

tria en la que es habitual cambiar de trabajo cada poco tiempo aunque trabajes para los estudios más grandes del mundo, pero también para las empresas, que se benefician de poder contar con ciertos nombres entre sus filas) implica una exposición a ciertos comportamientos abusivos, multiplicados cuanto más alejado de la tradición se te percibe. [1]«ArenaNet, como muchas grandes compañías de videojuegos, está más que contenta de beneficiarse del capital cultural que conlleva que Price hable en Twitter sobre su trabajo como diseñadora narrativa», escribe Keogh, «pero la abandona en cuanto tiene el más mínimo problema con el trabajo físico y emocional que Twitter exige a las mujeres profesionales». Para ellas (igual que para ellos, pero con un plus de ira dirigida en su dirección), expresarse en Twitter no es una opción: es una necesidad laboral.

El juego de lealtades al que hace referencia Keogh (los jugadores son leales a las marcas y a las empresas, no a las personas que trabajan, a menudo en condiciones precarias, para crear los productos que ellos disfrutan) no suena descabellado para nadie que siga con cierta atención la industria del videojuego. A pesar de todo, insisto, cada vez hay más espacio para propuestas diferentes y puntos de vista arriesgados; es un espacio ganado a cabezazos, tirando abajo los muros que décadas de reafirmación de lo que Lipovetsky y otros llaman el *homo consumericus* (que asume el mercado como algo natural, y para el que la democracia es un modelo fallido: su voto se hace, recordemos, con *la cartera*) han erigido. Independientemente de la rudeza de los comentarios de Price, que es muchísimo menos relevante en este asunto de lo que los consumidores ofendidos han hecho creer, el mensaje que lanza ArenaNet con este movimiento es uno que reafirma la posición precaria y siempre delicada que los empleados y empleadas de la compañía, como de tantas otras: «La compañía no se podrán de vuestro lado frente a los fans si deciden que no les gustáis», escribe Brendan Sinclair en GamesIndustry, uno de los medios de referencia de la industria del videojuego. «Tu trabajo en la compañía siempre será precario. ArenaNet no dudará en tirarte a la cuneta por tener la audacia de que te moleste la gente que te dice cómo hacer tu trabajo, o simplemente por ponerte del lado de un compañero cuando se lo dicen».[2]

Al final del episodio de *South Park* sobre Yelp, el alcalde del pueblo condecora a todos los yelpers para asegurarse de que los establecimientos les tratan como a los críticos culinarios de élite que son; los dueños de los restaurantes, resignados, se limitan a abrirles las puertas de nuevo y recibirles con una sonrisa, pero con un cambio invisible: en la cocina, antes de servirles la comida, eyaculan, orinan y defecan en sus platos, un sabotaje vengativo del que ningún yelper se percata. Comen y comen y comen. Nadie quiere comer mierda; nadie quiere tener la sospecha de que le están dando de comer mierda. Es esta situación de desconfianza total la que hay que evitar. Dándole el poder al receptor y retirándoselo por completo al emisor solo se consigue crear precariedad. Nadie quiere eso.

1. Gamers and managers vs workers: the impossible (and gendered) standards imposed on game developers [https://overland.org.au/2018/07/gamers-and-managers-vs-workers-the-impossible-and-gendered-standards-imposed-on-game-developers/]

2. ArenaNet sends all the wrong messages [https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-07-06-arenanet-sends-all-the-wrong-messages]

CONCURSO

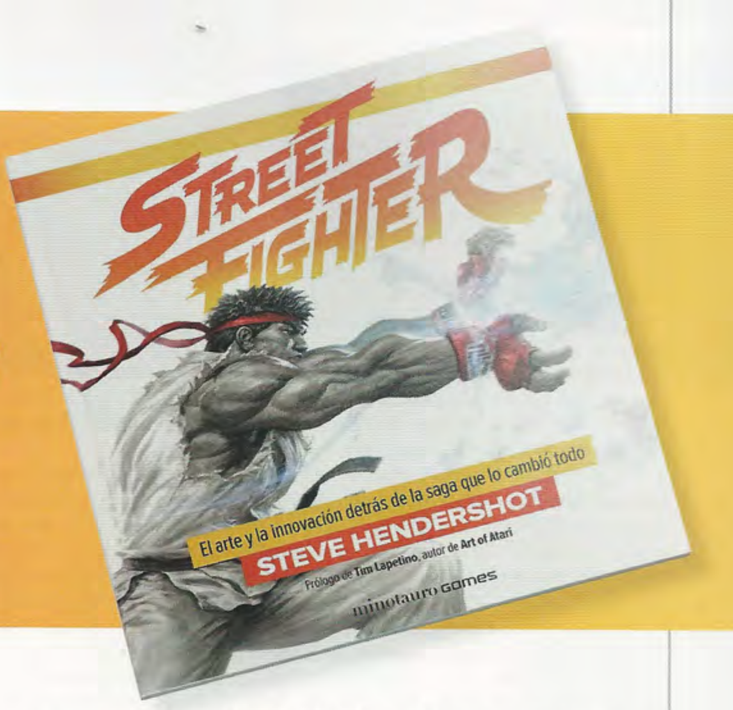
EDGE

GANA UNO DE LOS TRES LIBROS DE *STREET FIGHTER*

POR GENTILEZA DE MINOTAURO

Contesta a esta pregunta:

¿Cómo se llama el clásico luchador de origen español de la saga?



Para poder participar, envíanos un e-mail con el asunto: **"CONCURSO EDGE nº 6"** a la dirección **redaccion@revistaedge.com** con la siguiente información:

1 - La respuesta a la pregunta que planteamos y esta página escaneada/fotografiada.
2 - Nombre, apellidos y dirección completa para poder enviarte el regalo en caso de que ganes.
3 - Tu nº de DNI si eres mayor de edad. Si eres menor, una autorización del padre/madre/tutor con el nombre completo y su DNI.

CONDICIONES DEL CONCURSO Los tres primeros correos electrónicos que recibamos con las respuestas correctas serán los ganadores. Sus nombres se darán a conocer en el número 7 de nuestra revista.
Se comunica al concursante, padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en un concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑ, S.A., podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del concursante, padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Hideyuki Tanaka

POR FERRAN GONZÁLEZ

En el mundo del diseño de videojuegos, si bien muchos de sus integrantes proceden, lógicamente, del campo académico de la informática, de las matemáticas o de la ingeniería, por una parte, o del diseño gráfico, de la arquitectura o de las bellas artes, por otra, hemos visto que personas absolutamente ajenas a este universo se han involucrado profundamente, como vimos en el tercer número de esta revista con Noboru Sugimura, guionista tanto de *Kamen Rider* como de varios *Resident Evil*.[1]

Si bien el desarrollo se nutre principalmente de estas dos arterias completamente distintas y, a la vez, compatibles y sanadoras de vicios y filosofías estancadas a lo largo de los años, no es justo obviar a una tercera especie de profesional, un pilar que también ha regenerado e innovado en los videojuegos, como es el del creativo multidisciplinar. Aquel que abarca diferentes conocimientos con bastante acierto en (casi) todos, y muy comprometido con la ciencia o el arte a los cuales se enfrenta en el momento pertinente de su vida profesional.

Respecto a la industria que tratamos periódicamente en esta revista, muchos creadores quieren dejar su huella en ella a toda costa. Algunos con tan poca repercusión en forma de ventas, que difícilmente serán recordados por sus auténticos logros[2]; otros saborean algún éxito comercial, que si bien es parte de un recorrido, quizá sea mejor describirlo como una pieza (o piezas) más de ese puzle que a toda costa intentamos llenar: nuestra propia existencia. Y si hay varios que pueden quedarse satisfechos de tocar varias ramas audiovisuales e interactivas y no morir en el intento, seguro que uno de ellos es Hideyuki Tanaka.

Nacido en Hamamatsu (prefectura de Shizuka) en julio de 1962, se gradúa en Diseño Gráfico en la Universidad de Arte de Tama. Forma parte de un grupo de entusiastas (coincidiendo con un joven Toshio Iwai) con los que solo encuentra una manera de crear *Motion & Computer Graphics* sin arruinarse, que es con un ordenador asequible, más concretamente un Amiga. Cuando a principios de los años noventa las cadenas japonesas de televisión se enteran de la existencia de esta comunidad, no dudan en fichar a muchos de ellos para que trabajen nuevas propuestas gráficas construidas por ordenador, ya que sus decenas de programas necesitan continuamente de elementos visuales que impacten en sus asiduos y potenciales espectadores.

En sus primeros años diseña, en Fuji TV, CG de todo tipo para diversos programas educativos como *Einstein* (1990-91) o infantiles como *Ugo Ugo Ruuga* (1992-94); en NHK trabaja durante cuatro años en series como *Ongaku Fantasy Yume* (1992-99), *Kyoryu Wakusei* (1993-94) y *Gene Diver* (1994-95), y es en estas últimas donde se mezcla imagen real, animación 2D y 3D, ofreciendo así gráficos para todos los gustos y constatando una carrera prolífica en el campo de la televisión, asentada, al final, con la creación, junto a su hermano, del estudio FrameGraphics a mediados de los noventa.

Además de *chyrons*, rótulos, cabeceras y logotipos para TV, Tanaka comienza a dirigir también anuncios de televisión y videoclips. Diseña personajes específicos para programas de entrevistas como *Heisei Nihon no Foyuke* (1999-) o noticiarios infantiles como *Shukan Kodomo Nyusu* (1994-2010), y la buena salud de su estudio se confirma con la participación de su notable diseño artístico en programas variados, de cocina, entrevistas, humor, o encargándose de la sección «Smaanime» del famoso programa *SmaSTATION!!* (2001-17) de TV Asahi, o la creación de la marca de ropa *Super Lovers*, ya activa incluso antes de fundar FrameGraphics.





1. «Semidioses: Noboru Sugimura», Edge España, nº 3, febrero-marzo 2018, Panini España, Girona, España. Pag. 12-14.
2. Intentaré que no sea así en próximos artículos.

No contento con diseñar contenido y ambientación gráfica para la pequeña pantalla, Tanaka incluso se atreve a dirigir *anime*, como *Super Milk Chan* (1998) y *Little Village People* (2008), en los que plasma finalmente el ya madurado estilo visual de su estudio, es decir, un marcado estilo pop con tendencias *Superflat*, integrado con líneas, colores y formas, tanto de inspiración japonesas, como Osamu Tezuka (*Astro Boy*) y Fujio Akatsuka (*Tensai Bakabon*), como de relectura del arte animado alternativo post-MTV, Nickelodeon y *Cartoon* Network, según animadores como Craig McCracken (*El laboratorio de Dexter*, *Las Supernenas*) o John Kricfalusi (*Ren & Stimpy show*).

Y es a mitad de los noventa cuando su pasión por la música (tiene un grupo en el que es VJ) y su amistad con Pierre Taki -mitad del grupo tecno Denki Groove- lo llevará a inmiscuirse en el mundo de los videojuegos, más concretamente con el desarrollo visual de *Bust A Groove* (1998) y la dirección de arte de *Denki Groove Jigoku V* (1998), ambos para PlayStation. En un momento en que se vislumbran múltiples posibilidades en juegos de ritmo y música como *Parappa the Rapper* (1996) y *Beat Mania* (1997), Enix, como productora, se adelanta a Konami y su serie *Dance Dance Revolution* y encarga el desarrollo del juego de baile y combates a la siempre veterana e interesante Metro y en el que el estudio FrameGraphics, con Tanaka al frente, diseña los personajes, escenarios y FMVs correspondientes, siguiendo su estilo particular y rompiendo el tradicional aspecto *anime* de las figuras, con detalles absurdos y surrealistas de cuna *cartoon* que ya se





















intuían en muchos de los trabajos ya diseñados en Fuji TV o NHK.

Respecto al segundo juego, producido por el grupo formado por Pierre Taki y Takkyu Ishino, publicado por Sony Japón y desarrollado por la modesta Opus, forma parte de una trilogía muy interesante llamada SweepStation, donde *Jigoku V*, junto a *Fluid* (1996)y Beat Planet Music (2000), están unidos bajo un elemento común denominador que incluso llega a ser protagonista: el sonido. *Jigoku V*, en concreto, nos ofrece una propuesta muy poco común en aquellos años: coleccionar minijuegos en los que el sonido resulta fundamental para conseguirlos. Tanaka, por su parte, se aparta del *anime* y de los *Computer Graphics* para mostrar su arte y diseño visual más experimental y, por qué no decirlo, más punk, discurso que desarrollaría más adelante en personajes adorables de cara al exterior, pero llenos por dentro de sarcasmo, osadía o ira –entre muchas otras cualidades-. Aquí mezcla dos y tres dimensiones, estilos de línea completamente diferente, grafismos y diseños totalmente opuestos, algo que nos recuerda a aquellos programas donde se mezclaba anime, 3D e imagen real y los personajes interactuaban entre los tres continentes visuales como si fuera lo más normal del mundo.

Debido al éxito popular del título de Enix protagonizado por Heat, Soorty, Robo-Z o Hamm, repiten Tanaka y la gente de Metro al año siguiente con *Bust A Groove* 2 (1999), en PlayStation y en arcade, con muchos nuevos personajes de un estilo más orientado a los movimientos culturales tan urbanos como el hip-hop y los grafitis (acordémonos de que, al año siguiente, Sega publica una de sus obras maestras envuelta en un universo muy parecido: *Jet Set Radio*). Revisión ampliada y ramificada a través del factor tiempo y algún comando nuevo, y sin dejar el mismo *game design*, Enix obtiene un título más refinado en sus mecánicas y satisfactorio en el espectáculo ofrecido a través de unas cámaras más atrevidas y unos escenarios más acordes e integradores, que remiten a otro juego del mismo género: *Space Channel 5* (1999).

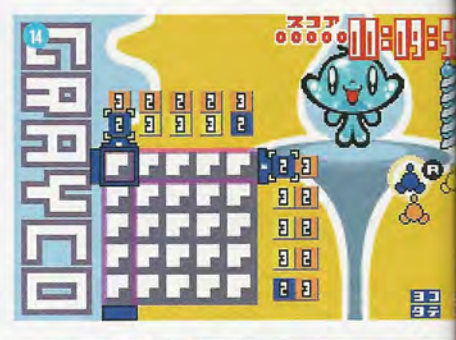
Como colofón a este proyecto, en 2000 Metro vuelve a desarrollar la tercera parte en PlayStation 2 antes de que la avalancha Bemani haga peligrar el prestigio que tiene la serie sobre todo en Japón. Titulada *Dance Summit 2001: Bust-A-Move*, demuestra ya su impaciencia y terror por desaparecer en el mismo nombre del juego, como si quisiera adelantarse al alud musical que Konami está vertiendo y supieran que el juego será superado por series de baile como *DDR* y *Dance Mania*, y de ritmo como *BeatMania, Pop'n Music, GuitarFreaks o DrumMania*. Las debilidades de *Dance Summit* como la disminución ▶

1. Hideyuki Tanaka
2. *Ugo Ugo Ruuga* (1992-94)
3. *SmaSTATION!!* (2001-17)
4. *Bust A Groove* (1998)
5. *Super Milk Chan* (1998)
6. *Little Village People* (2008)
7. *Bust A Groove 2* (1999)
8. *Denki Groove Jigoku V* (1998)
9. *Dance Summit 2001: Bust-A-Move* (2000)
10. *Bust A Groove 2* (1999)
11. *Dance Summit 2001: Bust-A-Move* (2000)











12. *The Last Guy* (2008)
13. «Message From Outer Space» en Itsunomani Terebi (2011-12)
14. *Hatena Satena* (2001)
15. *Miburi & Teburi* (2008)

de superación en los bailes, tratados en equipos de cuatro bailarines y una ausencia notable de retos destacables y atractivos, producen un juego que, aunque visualmente Tanaka y FrameGraphics no se desvíen del estilo característico de la serie y diseñen personajes, escenarios y clips de nuevo excelentes, acaba por sucumbir al cada vez más complejo y poderoso invento de GMD[3].

Mientras, la estética del estudio empieza a tener éxito nacional y es Hudson Soft quien los contrata para crear un digno sucesor de *Mario's Picross* (1995) de Nintendo con pistas no solo numéricas, sino de colores, que afectarán sutilmente en el objetivo y, por supuesto, en sus mecánicas. De nombre *Hatena Satena* (2001), se publica para Game Boy Advance, aunque el ritmo (con sus interminables monólogos) entre fases lo eche a perder hasta tal grado que ni llegará a tierras occidentales.

La creciente instancia de *Jigoku V* como juego de culto lleva a reunir de nuevo Pierre Taki como director y a Tanaka como responsable artístico en 2005 para crear junto a Sony Computer Japan *WTF: Work Time Fun* para PSP, una secuela/*remake* del anterior, con el que se pone de manifiesto y se denuncia de una manera muy sutil que el trabajo puede llegar a ser muy aburrido, a través de múltiples minijuegos, convenientemente incluidos dentro de una estética feísta que ridiculiza muchas de las «tareas» que nos obliga a jugar casi eternamente, o decir basta y cobrar -literalmente- un cheque por nuestros servicios.

Por otra parte, los personajes creados por Tanaka para televisión hacen crecer su reputación, con la consecuente petición de compañías para que les diseñe su mascota (algo muy común en Japón), o todo el universo de un juego como *Miburi & Teburi* (2008) de SEGA para Wii. De raíces profundamente pop y contornos marcados, volvemos a disfrutar de todo ese imaginario tan anclado en la televisión y sus concursos en la que se difuminaba sin prejuicios el anime, el CG3D y la imagen real, por muy caricaturesca que fuera esta última. Al final, como pasaba en Hatena Satena (en algo que no es para todos los gustos), sus mecánicas tipo *quiz* y de panel *show*, más los guiños constantes a la programación autóctona televisiva, lo hacen inconquistable fuera de Japón.

Volviendo a *WTF*, su buen recibimiento en tierras niponas pone de nuevo a Taki y a Tanaka en disposición de seguir cuestionando los límites extremos del diálogo entre un juego y sus usuarios. Su nueva propuesta conjunta será *The Last Guy* (2008), un título para PlayStation 3 inscrito en el género de acción y que trata del rescate, por un solo individuo, de centenares de personas atrapadas y rodeadas de amenazas alienígenas en complejos urbanos. Sencillo de mecánicas, pero de discurso complejo y denuncia abierta a través de su punto de vista cenital, vamos asistiendo a un dantesco espectáculo gracias a, o por culpa de, un satélite espía o de control gubernamental que nos relata la catástrofe y el heroísmo al unísono, en estéreo y con un diseño visual ultrarrealista.

Tanaka en los últimos años sigue dedicándose, como maestro multidisciplinar, al diseño gráfico y visual en toda su extensión y para todo tipo de producto, incluso dentro de la industria del videojuego, sin realmente trabajar en ningún título en concreto: Nintendo, con la intención de promocionar sus productos de 3DS, encarga al creativo dirigir «Message From Outer Space», parte del proyecto televisivo para Nihon TV de Itsunomani Terebi (2011-12) integrado en la portátil que Satoru Iwata quería potenciar con esa pasión que le caracterizaba. «MFOS» son, en realidad, monólogos de aroma a lo *Bernd das Brot* e ingredientes Tanaka en los que se anuncian nuevos juegos y noticias relacionadas.

Galardonado con importantes premios de diseño e innovación en su país, a Hideyuki Tanaka se le puede considerar hoy en día un director de arte que gracias a su experiencia televisiva ha podido crecer en vertical, llegando a grandes *shows* del país, y también en transversal, conociendo e indagando mediante ideas ambiguas e impactantes y saturados lenguajes visuales, en destinos tan diversos como el *packaging* de una cerveza, pasando por el *anime* cáustico o el videojuego acusador y revelador de carencias. Admirable.

3. Primer nombre de la división musical de Konami antes de cambiarlo a Bemani: Game & Music Division.

Arc System Works
30 años enfocados a la lucha

POR JAIME SAN SIMÓN

EVO es el torneo de juegos de lucha más importante de mundo, pero también un termómetro del estado del género: muestra la popularidad de cada título, permite probar futuros lanzamientos, tiene sus propios circuitos alternativos.... *Street Fighter V* partía inicialmente como cabeza de cartel de los torneos oficiales; históricamente es la franquicia que ha tenido más audiencia y jugadores. Pero este 2018, a menos que haya un cambio significativo en las últimas semanas, *Dragon Ball FighterZ* superará a *SFV* en número de participantes. Mientras, en otros torneos como el CEO (Community Effort Orlando), *DBFZ* ha superado en espectadores a *SFV*. Estas cifras anticipan un posible cambio de paradigma y sirven de excusa para hablar de la trayectoria de sus responsables.

Arc System Works, creadora de *DBFZ*, es una de las grandes desarrolladoras japonesas de juegos de lucha, pero su nombre sigue siendo desconocido para mucha gente que no sigue el círculo competitivo. La compañía fue fundada por Minoru Kidooka en 1988 en Yokohama, Japón. Un tipo que aparece risueño en las pocas fotos que se encuentran de él y que sigue siendo presidente y CEO de la compañía 30 años después. Es una figura particular, que sigue actuando como productor ejecutivo en la mayoría de sus títulos, pero que también tiene algún crédito de programación y que se implica en el desarrollo.

El estudio empezó su andadura aceptando encargos de otras empresas como portar *Double Dragon* a la Master System o crear títulos para Capcom y Namco. Su primera gran IP propia llega en 1998 con *Guilty Gear*, el juego de lucha con el que mucha gente sigue asociándoles. Su creador, Daisuke Ishiwatari, logró destacar definiendo una identidad visual reconocible y cercana al anime, aunque su primer intento derivó en un plantel de personajes algo desequilibrado. A base de revisiones y secuelas, *GG* se convirtió en una de las sagas más importante del género durante casi una década.

El EVO, que comenzó a celebrarse con su actual nombre en el año 2002, recibió el primer título de ASW al año siguiente: *Guilty Gear X2*. De aquí a 2008 no faltó a la cita alguna revisión de *GG*. Ese año marcó un punto de inflexión en la compañía; no hubo ningún *Guilty Gear*, pero se pudo jugar por primera vez en público a la próxima gran franquicia de la compañía: *Blazblue*. Daisuke Ishiwatari pasó el relevo a Mori Toshimichi, que creó un título con una estética aún más anime si cabe, pero haciendo gala del equilibrio de personajes casi desde el minuto uno. La saga comenzó con un plantel de apenas 12 personajes que se triplicaría en siete años, cuatro entregas principales y alguna que otra versión extendida. Durante el lustro en que *Blazblue* tuvo el protagonismo en ASW, *Guilty Gear* permanece casi congelada; Ishiwatari no había desaparecido de la compañía, sino que se mantuvo como uno de los responsables de las bandas sonoras de *Blazblue*.













La filosofía de Arc System Works a la hora de desarrollar juegos se puede resumir en dos palabras: equilibrio y «cool». Si vemos webs especializadas en los torneos de lucha, no hay compañía que haga sombra en el primer apartado a los *GG* o *BB*, que registran diferencias mínimas entre los personajes más poderosos («top tier») y los que se consideran menos útiles, especialmente visible si comparamos sus resultados con la competencia. En cuanto a lo visual, **Mori Toshimichi** dice en una entrevista a Forbes que: «cuando veo un tráiler de una película de Hollywood, por ejemplo, suelo poder percibir si es "cool" o no. En ese sentido, quiero perseguir ese nivel de "cool" que trasciende el lenguaje». En esa misma entrevista cuenta el consejo que le dio Ishiwatari, que resume a la perfección el diseño de *GG* y *BB*: «Hazlo tan llamativo y excesivo como puedas».

Guilty Gear Xrd siguió esta idea hasta el extremo y logró que los ojos de medio mundo se dirigieran hacia Arc System Works. Ishiwatari apostó por un estilo único, empleando el motor Unreal Engine 4 para crear juegos de lucha en 2D con modelados 3D. En esa búsqueda del «cool» consiguieron crear uno de los títulos más





vistosos del mercado, retorciendo la tecnología actual para mantener sus señas de identidad intactas y llegar a más público.

Durante los años de ascenso de *BB*, ASW creció en varias direcciones. Como desarrolladora, se volvió a interesar por licenciar IP ajenas, uniéndose en un movimiento inesperado con Atlus para adaptar un juego de rol por turnos como *Persona 4* a la lucha 2D. La compañía adoptó además un rol que pasa casi inadvertido para el público occidental: es una editora que apoya a otras pequeñas desarrolladoras japonesas de juegos de lucha a sacar sus proyectos adelante. Bajo su paraguas se han publicado *Chaos Code*, *Arcana Heart 3*, *Melty Blood* y *Under Night In-Birth*, entre otros. Sin embargo, el ascenso de esta compañía sigue sin reflejarse del todo en su popularidad en occidente. El principal reto de futuro del estudio de cara al futuro es darse a conocer entre el público masivo, y han dado varios pasos importantes para ello en los últimos meses.

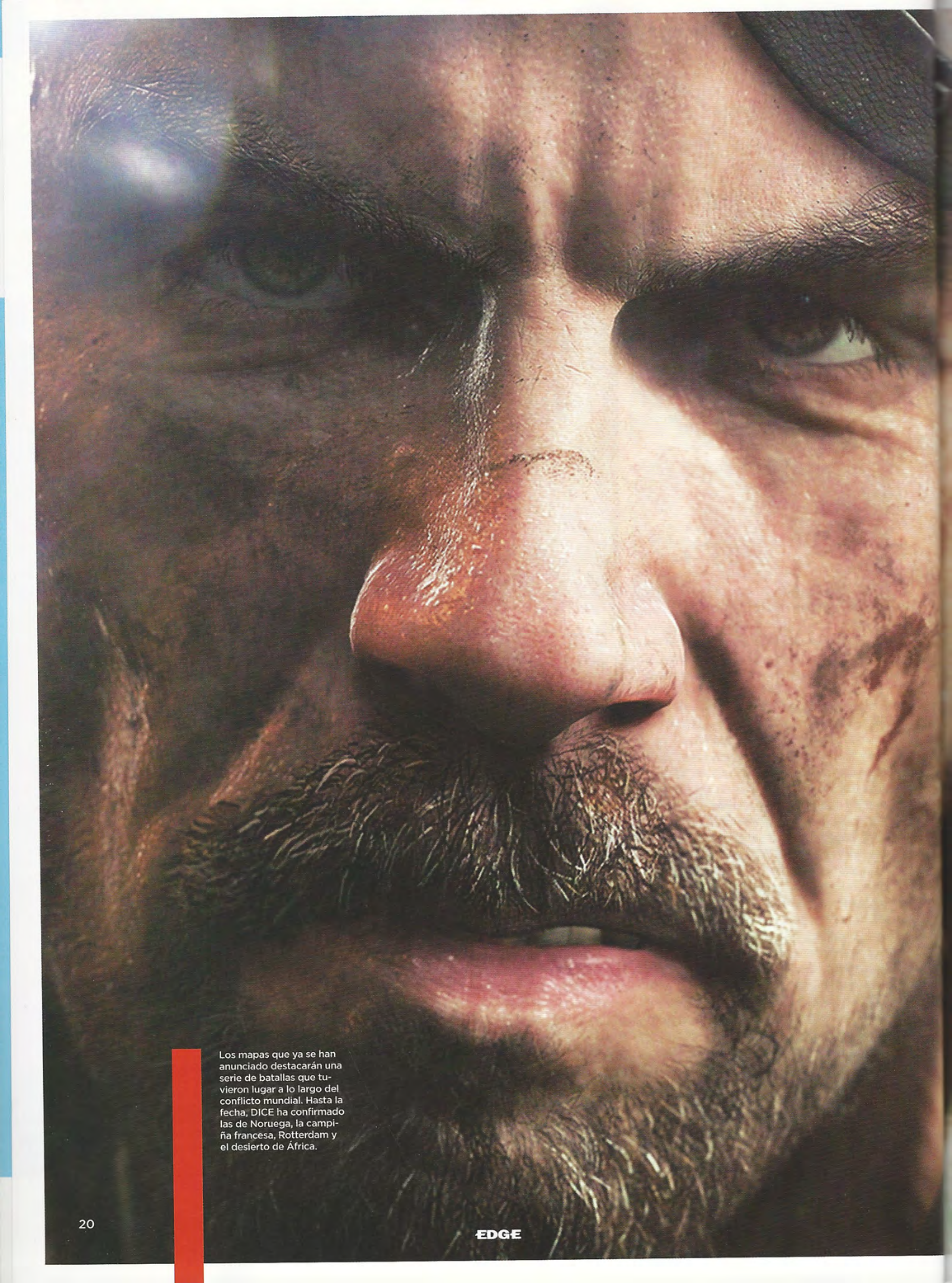
En noviembre de 2017 se fundó ASW America, una rama dedicada a adaptar su obra al público occidental. Los títulos de Arc System Works han tenido como base las recreativas durante muchos años, lo cual da una ventaja enorme a los jugadores japoneses, que los reciben antes y pueden testarlos en condiciones ideales. Este dominio se puede ver en la progresiva internacionalización del EVO: en el año 2011 aparece por primera vez un jugador japonés en el Top del EVO de un juego de ASW, en 2013 son mitad y mitad entre japoneses y americanos. Desde 2014 los occidentales casi han desaparecido de las tablas de clasificación de la compañía en este torneo.

El segundo movimiento fue la adaptación de uno de los anime japoneses por antonomasia. ASW aprovechó el motor de *Guilty Gear Xrd* para desarrollar *Dragon Ball FighterZ*. No es el primer contacto de ASW con la franquicia (los *Supersonic Warriors* de GBA y *Extreme Butoden* en 3DS vinieron antes), pero desde el principio se notaba que este proyecto tenía una escala mayor. El reto era llegar a un público masivo sin perder la esencia de la compañía. Lo lograron con un esquema de control simplificado, la complejidad y sobre todo la espectacularidad marca de la casa. Actualmente es uno de los juegos más seguidos de la escena competitiva, aprovechando el mal estado del que debería haber sido su rival en la lucha 3v3: *Marvel vs Capcom*.

Por último, está el caso reciente de *Blazblue Cross Tag Battle*, que ha llegado con menos fanfarria que *DBFZ*, pero con las ideas claras en cuanto a la internacionalización de la saga. No ha seguido la costumbre de la franquicia de salir primero en máquinas de arcade y, de no ser por el lanzamiento europeo, habría tenido un lanzamiento casi simultáneo a nivel mundial. Une su IP propia (*Blazblue*) con una licenciada (*Persona 4 Arena*) y otra que ha crecido gracias a ellos (*Under Night In-Birth*) en los últimos años; la cuarta franquicia (*RWBY*) es un anime que recoge inspiración del género, pero uno que no sale de Japón, sino de un estudio de Texas.

Arc System Works está en uno de sus momentos más dulces: tres de los ocho títulos principales del EVO 2018 son de su firma, tiene uno de los activos más populares del género y ya tiene algún proyecto firmado para el futuro, como distribuir la adaptación al videojuego del anime *Kill la Kill*. En el futuro puede que sea al fin una compañía con el reconocimiento internacional que se merece; sus últimas acciones van claramente encaminadas a ese objetivo. ■

EVOlución
El EVO (Evolution Championship Series) 2018 se celebra en Las Vegas del 3 al 5 de agosto. Con los años ha ido creciendo hasta convertirse en el evento de referencia del género; algunas partidas incluso se retransmiten en la TV estadounidense. Cuenta con una serie de juegos «oficiales» que se ven acompañados de otros torneos alternativos como el AnimEVO, en el cual entran desde trabajos anteriores de ASW hasta *Catherine* competitivo. Este año se ha celebrado por primera vez el torneo EVO Japón, que volverá en febrero de 2019.



Los mapas que ya se han anunciado destacarán una serie de batallas que tuvieron lugar a lo largo del conflicto mundial. Hasta la fecha, DICE ha confirmado las de Noruega, la campiña francesa, Rotterdam y el desierto de África.

BATTLEFIELD V

¿Supondrá este regreso a la II Guerra Mundial una victoria para DICE?

Desarrollador DICE **Editor** EA **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** Suecia **Lanzamiento** 19 de octubre

Una guerra suele ser sinónimo de un infierno, pero DICE se muestra entusiasmada con su regreso al frente de batalla de la II Guerra Mundial. «Esto es una vuelta a nuestros orígenes», explica **Andreas Morrell**, productor senior de *Battlefield V*. «Es algo muy especial para todos nosotros en DICE poder regresar al lugar en el que empezó todo». Aunque por aquel entonces apenas contaba con rivales, en el año 2002 *Battlefield 1942* prácticamente se vendió solo, enfrentando a equipos de 32 jugadores en una batalla que hacía estragos por tierra, mar y aire. Dieciséis años después, el atractivo principal de *Battlefield V* sigue siendo el mismo, pero su contexto es muy diferente. Hoy en día, *Battlefield* es uno de los juegos más importantes del calendario de publicaciones de EA, y cuenta con una inversión en marketing que recuperar.

Quizá esa sea la razón por la que el evento de presentación de *Battlefield V* presentaba un tono aparentemente incongruente, que oscila entre el respeto reverencial por uno de los acontecimientos más terribles de la historia de la humanidad y un entusiasmo grandilocuente por lo divertida que puede parecer la guerra cuando se deja en manos de los jugadores. En efecto, el primer tráiler recuerda más a la película *Malditos Bastardos* que a la serie *Hermanos de sangre*, aunque suavizando los momentos más irreverentes. Le sigue un *teaser* bastante lúgubre de *War Stories* –una antología de misiones similar a la campaña de *Battlefield 1*– en el que se puede ver a un combatiente de la resistencia noruega que, según el director creativo **Lars Gustavsson**, está «a punto de pagar un precio inimaginable».

Es encomiable que DICE esté intentando dar protagonismo a historias de ese periodo de la historia que seguramente no son tan conocidas por el gran público, pero por quinta vez, Morrell repite la frase: «Es la II Guerra Mundial como no la has visto nunca antes», y resulta imposible detectar cualquier tipo de emoción tras el lema. Si hay motivos para tener esperanzas, no estarán ahí, sino en el conjunto de las obras de DICE. En efecto, *Battlefield 1* caminaba sobre la cuerda floja, y aunque en ocasiones parecía algo alocado, se percibía robusto cuando se trataba de transmitir una experiencia de juego.

En *Battlefield V*, DICE quiere contar historias que abarquen días como parte del nuevo modo Grandes Operaciones. Como una progresión de las Operaciones de *Battlefield 1*, estos eventos conectarán diferentes mapas y modos en una historia multijugador única, con cada partida representando un nuevo día. El ejemplo que presenta DICE empieza con un equipo de jugadores que se lanza en paracaídas directamente hacia el mapa, con la misión asignada de destruir unas armas antiaéreas. La cifra que consigan eliminar condicionará el número de reapariciones del que dispondrán durante el siguiente combate. Y si los atacantes consiguen llegar hasta el cuarto día, participarán en la Prueba Final, un combate directamente a muerte entre los equipos, con munición limitada y sin posibilidad de vidas extra.

«Llevas luchando durante dos o tres días», explica Morrell, «la munición empieza a escasear, cada vez estás más cansado, pero te vas acercando más y más a tu objetivo final. Es entonces cuando llegas a la prueba final». Si bien la idea de battle royale se ha popularizado en los *shooters* multijugador de hoy en día, Morrell recuerda los múltiples casos de batallas de desgaste que se produjeron a lo largo de la guerra. «Pensamos que esa era la esencia que de ▶













V son multitud

Si te sorprende que EA permita que su mayor *shooter* del año reparta nuevos mapas gratuitamente, el motivo es que *Battlefield V* complementará su precio de venta al público con microtransacciones cosméticas. Esto está ligado a un nuevo sistema, *The Company*, con el que se podrá modificar el aspecto y el equipamiento de soldados, armas y vehículos, personalizándolos para que puedan destacar en el campo de batalla. Tendrás la posibilidad de crear múltiples soldados de todo tipo y ejército, tanto hombres como mujeres, y adaptar su equipamiento en función de las armas y las habilidades que vayas desbloqueando a lo largo del avance en el juego, así como las diferentes prendas que obtengas mediante dinero virtual o real. Armas y vehículos también pueden ser modificados con pegatinas o nuevos efectos, que incluyen el clásico de toda la vida: cubrir tu rifle de francotirador con hojas de árboles.

verdad queríamos captar», reflexiona. «Encaja en la experiencia general que queríamos contar sobre la II Guerra Mundial como nunca la habías visto antes», dice, repitiendo la frase una vez más.

Grandes Operaciones será el punto culminante de cada capítulo de *Tides of War*, una nueva serie de eventos estacionales de *Battlefield V*. En vez de extensiones de pago, con este juego DICE lanzará capítulos temporales gratuitos, cada uno de ellos con nuevos mapas, modos y modificadores especiales. La monetización estará ligada a los artículos cosméticos, y EA ya ha confirmado que se hará a través de compras directas, y no de cajas de *loot*.

Por ahora, *Battlefield V* está situando de nuevo el juego en equipo en primera línea. Un nuevo menú desplegable hará más fácil reaparecer en las inmediaciones de un compañero de escuadra, pero, lo que es aún más importante, todos los jugadores podrán revivirse los unos a los otros. Además, las escuadras son incentivadas con los refuerzos que van recibiendo, dejando que sea el líder el que haga las llamadas a los diferentes vehículos y realice los lanzamientos, que incluyen un cohete V1.

«Queríamos captar la esencia de las batallas de desgaste a lo largo de la guerra»

DICE también informa de que lanzará un sinfín de nuevos sistemas y mejoras, desde unos destrozos más realistas y una dispersión de las balas más predecible, hasta la construcción de fortificaciones y la capacidad de remolcar armas estáticas enganchándolas a algún vehículo. Esta última opción parece hecha a medida para aprovechar al máximo el abrumador *sandbox* multijugador de *Battlefield*. Porque esta es, al fin y al cabo, una serie en la que el caos y la confusión de la guerra se combina con montajes trucados en YouTube y con *gifs* de un equipo a lomos de un caballo disparando un lanzallamas en todas las direcciones. ¿Alguien todavía se pregunta por qué el marketing no puede mantener el ritmo y siempre se queda un paso atrás? ■

H | Y
P | E

CYBERPUNK 2077

Cosa de brujería

Desarrollador/Editor CD Projekt Red
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Por anunciar

Nos enseñan la demo de *Cyberpunk 2077* el segundo día de feria, y está claro que la voz ha corrido. Entre la muchedumbre habitual de periodistas y minoristas, vemos un par de directores de estudios, unos cuantos creativos y algunos actores y actrices de cierta serie de Netflix. Es la parada más deseada de todo el E3, y 45 minutos más tarde entendemos por qué. La demo acaba y la sala estalla en aplauso espontáneo. Saben que han visto algo especial.

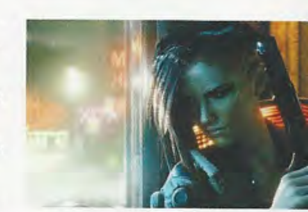
Vimos *Cyberpunk 2077* por primera vez unos pocos meses tras su anuncio, cuando visitamos CD Projekt Red para nuestro reportaje sobre *The Witcher III*. Tenía la pinta de un juego de mesa lleno de *post-its*. Ahora nos ofrece una mirada seductora a lo que podría ser el futuro de los videojuegos.

También es un ejemplo de cómo hacer una demostración, por cómo prepara el terreno, pone de manifiesto el problema principal y crea tensión de forma elegante: V, el protagonista, tarda 20 minutos en aparecer por fin ante una hermosa, abarrotada e imposiblemente detallada panorámica de una ciudad de ciencia ficción.

Cuando por fin ocurre eso, ya nos hemos puesto al día de forma extensa respecto al combate en primera persona. Esto ha preocupado a algunos fans de *The Witcher*, que asumían que *Cyberpunk* también se iba a jugar en tercera persona. No hay lugar a duda, la primera persona es perfecta para beber los entornos con más derroche de detalles que hemos visto en un videojuego hasta la fecha. Va bien también porque ciertas habilidades, técnicas y elementos de la interfaz pueden formar parte del personaje; V compra un aumento óptico de un doctor en un callejón que le permite hacer *zoom* y obtener información y estadísticas sobre objetos y personajes.

Aunque el beneficio principal está en el combate, y el estudio demuestra rápidamente que sabe cómo hacer un FPS, pero aplicando la experiencia de tantos años de RPG a cómo deberían funcionar unas pistolas futuristas. Los cartuchos de una escopeta técnica pueden penetrar las coberturas o pueden cargarse para obtener daños extra. Las balas de un rifle pueden rebotar en las paredes, con una línea de puntos que nos muestra la trayectoria. Otras armas tienen proyectiles que buscan a los objetivos. Es increíble y tiene una pinta estupenda.

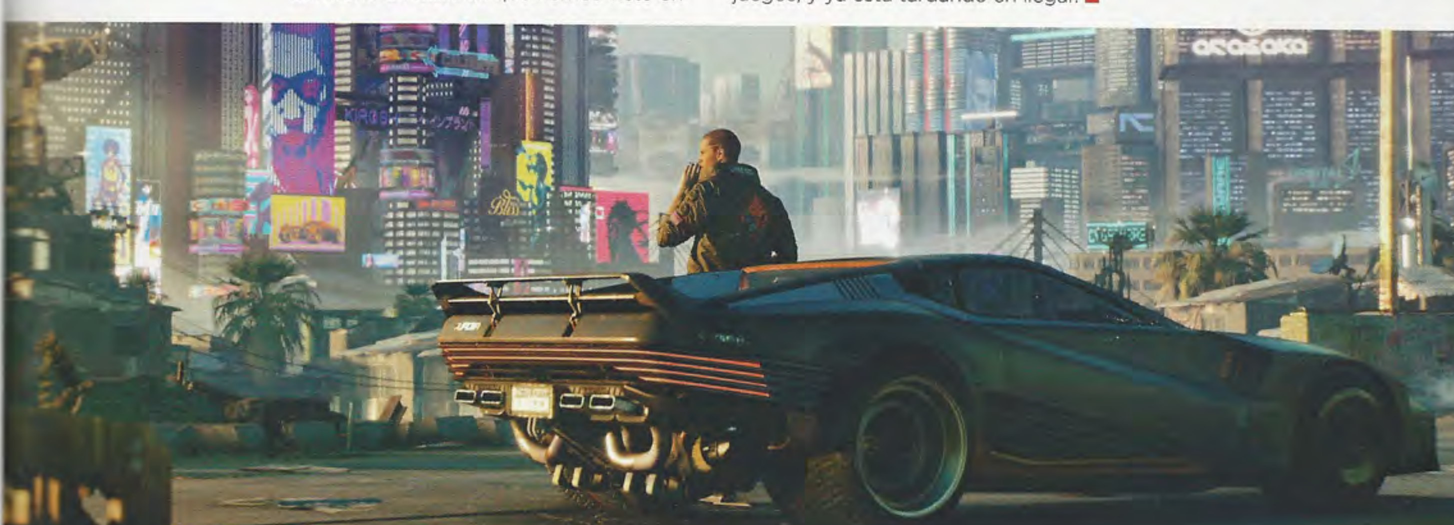
Es un juego preciosista, pero es el nivel de detalle y artesanía del mundo (más pequeño, comparado con el de *The Witcher III*, aunque con más verticalidad y mucho más denso) lo que más llama la atención. Los fans echarán de menos a Geralt, pero un personaje hecho a medida con rasgos seleccionables y una historia personal que afecta a cómo te tratarán tus conciudadanos suena más que apetecible. Aunque CDPR afirma que el juego va a salir en la generación de consolas actual, hacer que funcione va a necesitar algo que coquetea con la brujería. Este es nuestro primer vistazo a la próxima generación de juegos, y ya está tardando en llegar. ■















CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

Treyarch combina lo mejor de los anteriores *Black Ops* y de los FPS actuales con la esperanza de asegurar su éxito

Desarrollador Treyarch **Distribuidora** Activision **Formato** PC, PS4, Xbox One **Origen** EE UU **Lanzamiento** 12 de octubre

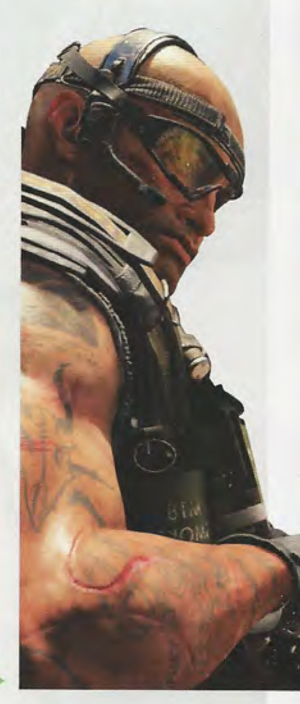
El presidente de Treyarch, **Mark Lamia**, se complace de anunciar que «esto no es lo de siempre» y tiene razón: *Call of Duty: Black Ops IIII* supone un enfoque completamente diferente para el antiguo rey de los *shooters* online. El estudio ha ajustado el formato para que se adapte mejor al clima actual de la industria por el que las actualizaciones hacen que los juegos mantengan su relevancia y las campañas únicas se dejan de lado para favorecer los *sandbox* infinitos multijugador. Se trata de un cambio comprensible, en parte esperado y, desde luego, agradable. Si sigue siendo realmente *Call Of Duty* es otro tema pero, en cierto modo, he ahí la cuestión. *Black Ops IIII* ha adoptado las partes más llamativas y exitosas de otros *shooters* y ha hecho de ellas un pack contemporáneo.

El modo multijugador se ha rediseñado y el énfasis se ha puesto en el juego en equipo táctico bien planeado frente a las ostentosas rachas de bajas individuales.

«Lo que nos planteábamos era: ¿además de los tiroteos, de qué otras formas puedes salir victorioso al jugar a un juego de *Call Of Duty* que no sea simplemente tu KDR (proporción entre bajas/muertes)?, dice la productora asociada senior **Brittany Pirello**. Cada Especialista jugable viene con un conjunto formidable de habilidades. El tipo «Recon» puede disparar un dardo que otorga un visión de rayos X de gran alcance. «Crash», por su parte, proporciona a sus compañeros cargadores de munición que dan una puntuación extra. «Seraph» puede desplegar una baliza que permite a los aliados reaparecer en una ubicación conveniente: dejar una a cubierto junto a un punto de control resultará completamente injusto si el otro equipo no se da cuenta de destruirla. Al matar, cargas tu habilidad especial (que se activa pulsando los dos gatillos al igual que *Destiny*). «Recon» proporciona a todo el equipo vistas de todo el mapa, «Crash» maneja una especie de Handycam para curar a sus compañeros y «Seraph», bueno, lleva una gran pistola.

Menos es más si consideramos la sinergia del equipamiento. A este respecto se parece mucho a *Overwatch*, y aún hay más *déjà vu* al acecho, esta vez con el estilo de *Rainbow Six Siege* cuando nos topamos con el alambre de espino de un jugador que maneje un «Torque» y se enfrente al escudo balístico de un «Ajax». Los Especialistas aparecieron por primera vez en *Black Ops III*, pero la implementación de roles individuales estrictos centrados en el equipo es novedoso. Las conversaciones prepartida con los integrantes del equipo girarán en torno a la mejor composición del mismo, y las maniobras ofensivas y defensivas requerirán más coordinación y planificación que antes.

Por otro lado, el modo de Zombis recurrente os convierte a ti y a tres amigos en un grupo de matahordas que viaja en el tiempo. En estos modos, encontrarás fragmentos de la historia de *Black Ops IIII*: sin embargo, la propuesta tradicional de la serie de una supercampaña extraordinariamente estrambótica no la hallarás por ninguna parte. En su lugar, *Black Ops IIII* introduce su propia versión del modo Battle Royale, el llamado Blackout. Tiene el potencial para convertirse en el modo más sofisticado de BR que ▶








Zona de oscuridad

Las ideas que constituyen el modo Battle Royale de *Black Ops IIII*, Blackout, han estado flotando por el estudio durante todo el 2017 antes de que Treyarch se decidiera a ponerlas en marcha y desarrollar por completo el concepto a principios de este año. Como *Fortnite* y *PUBG*, se podrá jugar en solitario o en equipo. El mapa contendrá elementos de la historia de la serie de *Black Ops* (jugarás en zonas de Nuketown, Raid e incluso antiguos mapas Zombis) y «será 1.500 veces más grande que Nuketown», un argumento de marketing que suscitó las risas ahogadas de una sala llena de aficionados a COD, que conocían al dedillo el icónico y detestablemente frenético mapa de *Black Ops*. El área será bastante más pequeña que la de los competidores de Blackout, pero permitirá escaramuzas más apretadas y no habrá que correr tanto.

Seguimos sin saber si aparecerá un círculo que se vaya contrayendo o equipamientos predeterminados de botines aleatorios al menos hasta que el gigante del marketing entre en acción.

«Lo que buscamos es que no haya forma de que vivas esta experiencia en ninguna otra parte»

exista y es una celebración de todo lo que compone *Black Ops*. «Tiramos de nuestra propia historia de mecánicas, personajes, vehículos, armas, habilidades y mapas», comenta el productor Miles Leslie.

Black Ops IIII no se trata solo de una preservación inteligente de los mejores *shooters* en equipo, sino que constituye también una especie de paquete de grandes éxitos de Treyarch de la serie de *COD*, que nos hace preguntarnos dónde se halla su identidad y legado. La declaración de Lamia es más reveladora de lo que parece inicialmente: *Black Ops IIII* no es lo de siempre, pero, no obstante, es mucho más. Es un riesgo llevar esta serie en una nueva dirección, pero se trata de un producto tan contemporáneo que resulta más transparente que nunca, como si se tratara de un proyecto empresarial en vez de un videojuego. Los desarrolladores de Treyarch tratan de vender al público *Black Ops IIII* al evocar los recuerdos de los anteriores momentos de *Black Ops*, que ponen de relieve el presente: dentro de diez años, cuando el fenómeno de *Battle Royale* haya supuestamente perdido intensidad y los servidores se hayan desconectado, nos esforzaremos por ver por qué recordamos *Black Ops IIII*.

«Lo que buscamos es que no haya forma de que vivas esta experiencia en ninguna otra parte», comenta Leslie. «Cambiar el modelo de vida, retomar algunos de los aspectos del movimiento (de *Black Ops III*) e incorporar las mejores partes de los tres juegos anteriores: ese es su propio legado. Y, además, añadimos cosas nuevas para mejorarlo». El experto diseñador Tony Flames está de acuerdo: «La forma en que juegas parece diferente y es esa experiencia por la que los jugadores van a invertir cientos de horas la que recordarán». ■

Desarrollador Bandai Namco Studios / Sora Ltd
Editor Nintendo
Formato Switch
Lanzamiento 7 diciembre 2018

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Homenaje con un punto de reciclaje

El cabeza de cartel de Nintendo del E3 acabó ocupando casi todo el espacio del Direct que ofrecieron. Regalar este momento tan importante en su mayoría a *Smash* es indicativo de cuánto ha crecido la franquicia, pero a la vez podría ser señal de que Nintendo no tiene mucho más que enseñar, de momento. Aunque **Shinya Takahashi** nos aseguró que esto es «solo una pequeña muestra de lo que tenemos entre manos». En otras palabras: paciencia, hay más cosas buenas de camino. No obstante, después de prometer que habría un flujo constante de juegos, resulta que *Smash* no es solo el cabeza de cartel, sino todo el concierto.

Admitámoslo, ni siquiera se trata de un juego totalmente nuevo, por mucho que Nintendo se empeñe en hacernos creer lo contrario. Es un recopilatorio de grandes éxitos, que mejora lo que ya se hizo en Wii U (aunque, en nuestra humilde opinión, con peor pinta) al traer a todos y cada uno de los luchadores de entregas anteriores. Lo cual viene a decir que personajes tales como Snake, Ice Climbers, Young Link y Pichu vuelven al plantel, aunque comenzaremos el juego con solo ocho luchadores, al más puro estilo N64; el resto habrá que desbloquearlos.

Hasta ahora se han anunciado apenas un par de nuevas adquisiciones, como Ridley, de la saga Metroid. Los Inklings de *Splatoon* disponen de una amplia variedad de armas, desde un Lanzatintas que cubre a los oponentes de tinta, dejándolos vulnerables a los siguientes ataques, hasta un rodillo que los deja pegados al suelo, a punto de caramelo para los *smashes*. Estas habilidades están limitadas a una reserva de tinta que deja a los calamares expuestos cuando se gastan: tendremos que buscar un sitio seguro para recargar las reservas. Su fase está basada en uno de los escenarios favoritos de *Splatoon* en Japón, las Torres Merluza, y la verdad es que las rampas se disfrutan más cuando no tienes que preocuparte de francotiradores. Tras su vuelta en la *Octo Expansión*, el ataque especial Tintófono regresa como el Final Smash de los Inklings, con otros muchos que se han simplificado para ir al grano.

Técnicamente hay otra recién llegada, aunque Daisy es solo otro aspecto de Peach, que se suma a Dark Pit y Lucina en los clones que ahora se hacen llamar «luchadores eco». Si esta medida os parece desesperada, también lo fue el intento de Masahiro Sakurai de resaltar mejoras en la interfaz y otros pequeños cambios, como por ejemplo unas variaciones de sonido casi imperceptibles entre las dos versiones de *Bayonetta* y un lavado de cara de la Entrenadora *Wii Fit*. *Smash* siempre ha sido cuna de estos detalles frikis, y si Sakurai estuviera ya aburrido de la saga, lo cierto es que no se le notó. Aunque ese entusiasmo también podría venir de la certeza de saber que, seguramente, este sea su último *Smash*. ■











Desarrollador 4A Games
Editor Deep Silver
Formato PC, PS4, Xbox One
Origen Ucrania
Lanzamiento 2019

METRO: EXODUS

Forjando un nuevo futuro para el *shooter* subterráneo

La saga *Metro* siempre ha ido prosperando en el nivel de detallismo, desde el tacto de cada una de sus armas improvisadas hasta los asuntos prácticos como la supervivencia en los túneles bajo el Moscú posnuclear. Se trata de juegos que renuncian a los elementos tradicionales de la interfaz a favor de detalles de juego que hay que comprobar una y otra vez. Con ellos, una respiración entrecortada es una señal de que se ha roto un filtro de una máscara de gas. También se te pueden empañar las lentes en mitad de un encuentro peligroso.

Metro: Exodus continúa el viaje del líder de la serie Artyom, ahora casado y un miembro prominente de un grupo de soldados especiales llamado la Orden Espartana. Tras haber salido de los túneles del *Metro* de Moscú a bordo de un enorme tren de carga llamado la Aurora, los Espartanos se embarcan en una misión al este en búsqueda de supervivientes.

Se mantienen los elementos clave de la estructura tradicional de *Metro:* tanto 2033 como *Last Light* se basaban en viajes. Al fin y al cabo, viajar en tren siempre se ha usado para conectar entornos de escenas de estos juegos. Lo que distingue a *Exodus* es la envergadura de estos entornos. En la parte de juego que jugamos, una resistencia inesperada ve la Aurora varada en un gigantesco pantanal helado salpicado de zonas industriales a la orilla del río Volga: un mapa varias veces más grande que lo que hemos visto en los juegos anteriores de *Metro,* pero creado con el mismo nivel de detallismo.

«Queríamos hacer algo un poco distinto», comenta el productor ejecutivo **Jon Bloch.** «El equipo ha estado merodeando por las profundidades del sistema de *Metro* durante la última década, y queríamos hacer algo diferente esta vez para nosotros mismos».

Para ser claros: 4A no está creando un juego de mundo abierto. Las áreas grandes como esta supondrán buena parte del tiempo de realización de una operación, pero viajarás de una a otra mediante una serie de misiones entrelazadas que se parecen mucho más al formato antiguo de *Metro.* No podrás regresar a las áreas que ya hayas terminado y la intención no es que los jugadores exploten cada mínimo trozo de contenido de cada entorno. En su lugar, la finalidad de este enfoque más abierto es ofrecer a los jugadores un sentido mayor de libertad y proporcionarles espacio para alcanzar resultados más dinámicos a partir de los sistemas que conforman el juego.

«Queríamos dar al jugador más opciones, ofrecerles la opción de establecer su propio ritmo», dice Bloch. «Podrías ir y hacer la misión que te acaban de encomendar para lograr algo, que es claramente el objetivo principal», continúa, «pero también podrías ir y hacer otra cosa. Queríamos entrelazar oportunidades para contar con esas microexperiencias típicas de *Metro,* pero que a su vez no son necesarias en el hilo narrativo central.

En la parte del juego que jugamos, Artyom se dirige, inicialmente, a una lejana iglesia, y parte del viaje se hace en barco. Una vez allí, descubrimos una congregación de fanáticos que odian la tecnología y que tienen como rehenes a una mujer y a su hija. Para escapar, se usa el proceso ya familiar en *Metro* de sigilo y combate dentro de los confines de la iglesia: nosotros optamos por un acercamiento silencioso, no letal, vamos apagando velas y tirando

botes para alejar a nuestros perseguidores antes de precipitarnos a la salida. Podríamos haber optado por un combate generalizado, que hubiese presentado sus propias complicaciones. Después, un personaje aliado ya de vuelta a la orilla nos elogia por nuestro autocontrol.

Hay que reconocer el mérito de *Exodus* al ser capaz de ofrecer este tipo de enfrentamientos tan bien diseñados en el contexto de un entorno tan abierto, aunque la transición de un modo de juego a otro podría ser más fluida. En el caso de la iglesia, la ruta planeada para el jugador es evidente por la repentina aparición de barreras infranqueables. Más adelante, las escenas cinemáticas dramáticas y a menudo llamativas en primera persona (Artyom es arrastrado desde su barco por una criatura acuática o se cae a través de una grieta en el hielo) se usan de forma similar para llevarte hasta el siguiente desafío lineal.

Las experiencias a las que llevan estas interrupciones son intensas. En particular, una evocadora secuencia subterránea que recuerda a las partes más oscuras de los juegos anteriores, pero su llegada puede parecer algo artificial, lo que esperamos que mejore entre ahora y el lanzamiento.

Más entornos abiertos permiten una mecánica de supervivencia y de gestión del equipamiento más profunda, de esta forma *Exodus* introduce un sistema de fabricación de objetos basado en los materiales que se recogen del entorno.



Artyom puede apañar accesorios de armas, limpiar y reparar su equipamiento y crear objetos esenciales como filtros de máscaras de gas en medio de la nada. En las zonas seguras, en un banco de trabajo, puedes realizar una personalización más precisa de armas y corazas. Se trata de una extrapolación efectiva de una tensión que ha estado presente a lo largo de la franquicia *Metro*. Estos juegos siempre te han incitado a valorar el coste de cada bala que disparas, a buscar estrategias de combate de forma más rápida y eficiente ▶

ARRIBA Una interfaz mínima te obliga a usar los prismáticos y un mapa físico para localizar los puntos de interés de cada zona nueva. Cuando los NPC tienen que decir al jugador adónde ir, a menudo lo hacen simplemente señalando.
ABAJO Se usa un enfoque ilusorio para tus compañeros dirigidos por la IA como en otros juegos. Mientras exploras este vagón, por ejemplo, tu compañero descubre una información vital que no se ve en pantalla.

ARRIBA IZQUIERDA Ciertas áreas se pueden usar como bases. Aquí puedes fabricar y descansar para que avance el reloj del juego del día a la noche y viceversa. **ARRIBA DERECHA** Los bandidos son menos activos cuando se pone el sol, pero los mutantes campan a sus anchas. A pesar de todo, es un buen momento para hacerse con puesto fronterizos como este. **ABAJO IZQUIERDA** Los miembros de esta secta adoran a una criatura mutante llamada Tsar-Fish a la que encontrarás en múltiples ocasiones cuando viajes por la zona. **ABAJO DERECHA** La presión por la limpieza y mantenimiento de tu equipación te lleva a sentir apego por tu equipo elegido.

no solo por tu bien, sino porque te dejan con más herramientas con las que manejar el siguiente enfrentamiento (o el próximo desastre). Aventurarte a salir del camino marcado se recompensa con materiales que podrían ayudarte en la siguiente misión de la historia, pero también podría meterte en un lío que te cueste más de lo que ganas.

«Uno de los mayores desafíos de hacer esto es que al permitir al jugador tener más libertad, muchas de las filosofías de diseño tuvieron que hacerse más dinámicas», señala Bloch. «Donde antes habíamos establecido cierto número de recursos que podías encontrar en un nivel (y encontrabas ese número cada vez que jugabas), en este juego lo hemos hecho más dinámico de tal forma que se analiza lo que tiene el jugador y lo que necesita. No queremos que el jugador siempre tenga suficiente, así se crea una mentalidad de supervivencia de "necesito encontrar más"».

Cuando estos sistemas se combinan, crean una sensación de verosimilitud que siempre ha sido un punto fuerte de la serie *Metro:* una conexión entre tus decisiones prácticas y éticas que te sumerge aún más en cada enfrentamiento serio. En *Exodus*, se ha profundizado mucho en esto gracias a un comportamiento más variado de la IA. Los entornos abiertos permiten que haya criaturas que cacen en grupos, protejan territorios específicos y reaccionen ante los jugadores de distintas maneras: desde manadas de monstruos lupinos que merodean por los alrededores a insectos acuáticos en el río Volga.

Esto también se aplica a los rivales humanos, que ahora son mucho más expresivos y pueden huir o rendirse cuando se ven amenazados. Acercarse a un puesto de avanzada de un grupo de bandidos es parecido a un enfrentamiento con un puesto de avanzada de *Far Cry*, pero con el beneficio añadido de todos los sistemas subyacentes y la presentación detallada de *Metro*. Los tiroteos puros y duros están flanqueados por mecánicas de apoyo (sigilo sofisticado, sistemas de meteorología y de la hora del día, fabricación de objetos, peligros ambientales, etc.) que suscitan un montón de decisiones interesantes a pequeña escala. Aunque estos siempre han sido rasgos de los juegos de *Metro*, la forma en que ahora se relacionan con consideraciones estratégicas más amplias -como enfrentarse a los bandidos, salvar a los aldeanos o bien pasar desapercibido para conservar la munición- es característica de *Exodus* y un indicio prometedor del futuro de la saga. ■



Mecánica de juego

La sensación «táctil» que se ha convertido en un distintivo de la serie *Metro* es el resultado de las raíces del equipo de diseño de A4 en las ciencias aplicadas. «Tenemos a muchos miembros del equipo que tienen ese tipo de formación», comenta Bloch. «Contamos con ingenieros mecánicos, aeronáuticos: gente bastante inteligente. Esto es muy importante para asegurarnos de que todo está justificado, todo tiene un motivo. Hemos invertido mucho tiempo y energía en cosas como las armas para garantizar que son realistas. En los juegos anteriores, nos aseguramos de que parecieran lo más realistas posible, pero esta vez los diseñadores de las armas estaban convencidos de que las armas eran plausibles desde el punto de vista mecánico, al menos sobre el papel».

H | Y
P | E

Desarrollador Sucker Punch
Distribuidora SIE
Formato PS4
Lanzamiento Por anunciar

GHOST OF TSUSHIMA

Lo nuevo de Sucker Punch rebosa alma oriental



Hay cierto arte en ser el que sujetas el mando durante una demo del E3. Debes jugar de forma impecable, sin duda, siguiendo el guion a pies juntillas. No obstante, el jugador a puerta cerrada no es solo un actor, también es el director que persuade a la cámara para que se coloque en la posición ideal para la toma perfecta.

Hay mucho de esto en nuestro primer contacto con *Ghost Of Tsushima*, un juego que está impregnado de la influencia de Kurosawa y es, como mucho de lo que hace Sony, cinemático hasta la exageración. Cuando el protagonista Jin se monta en su caballo y se dirige al horizonte, la cámara se reubica para enmarcarlo a él y a su corcel en la esquina inferior para resaltar mejor las vistas. ¿Se trata de una floritura estilística del desarrollador o del jugador? De forma similar, cuando se entabla el combate, la acción se paraliza, y el manipulador de Jin hace una panorámica de la cámara para mostrar los rostros serios de los mongoles, las elegantes poses de las espadas y las salpicaduras de sangre en el aire.

El repentino resurgimiento del arte de la espada japonés (a *Tsushima* se le han unido *Sekiro* y *Nioh 2* en el E3) puede implicar que el juego de Sucker Punch no resulte tan especial como cuando se anunció. No obstante, *Tsushima* sigue su propio camino como juego realista ambientado en un lugar real, en vez de usar la historia japonesa como un punto de partida para la fantasía. Sucker Punch ha hecho una gran investigación de campo sobre Tsushima, una isla que se encuentra entre Japón y Corea. El combate se ha diseñado con la ayuda de un experto en las antiguas artes marciales japonesas. Sony ha incorporado a un productor japonés al estudio, mientras que su filial en Tokio le presta toda la ayuda necesaria.

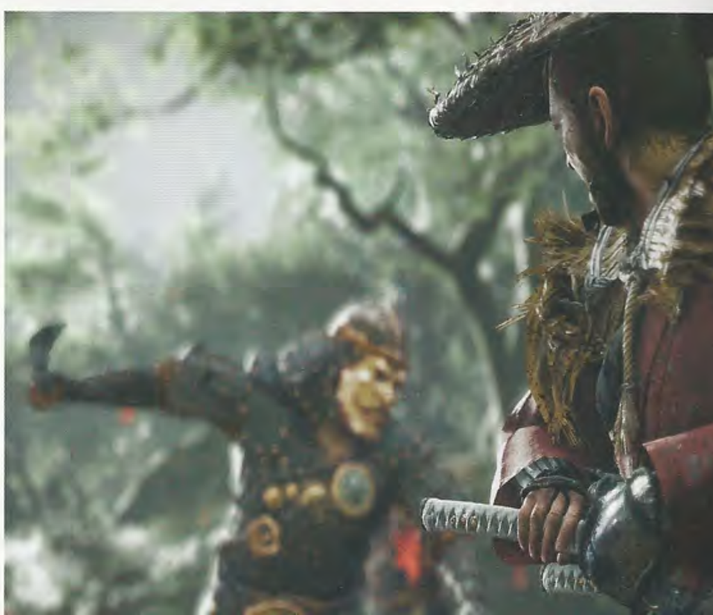
Si surge la duda de si un estudio occidental debiera hacer este juego, el valor de la producción de *Ghost Of Tsushima* la disipa. Es alucinante: su fidelidad visual se favorece aún más por su absoluta atención por el detalle impulsada a su vez por el deseo de hacer que el jugador sienta que va blandiendo una espada de casi un metro por una isla japonesa en el año 1274.

Sucker Punch no se explaya mucho sobre la complejidad del sistema de combate, pero nos dice que han reducido la dificultad para la demo del E3, dado lo ocupado que está el tipo que se encarga de los controles con el posicionamiento de la cámara. El estudio quiere que el jugador se sienta conectado con Jin y esto ocurre, en parte, al saber que la muerte siempre le anda pisando los talones. Si Sucker Punch puede mantenerse fiel a esta promesa, podría ser un taquillazo bastante raro. A decir verdad, uno que castigue casi tanto como cautive. ■









KINGDOM HEARTS III

El interior de la alocada invasión del mundo mágico de Tetsuya Nomura

Desarrollador/Editor Square Enix
Formato PS4, Xbox One
Origen Japón
Lanzamiento 2018



La idea de un juego JRPG dentro del universo Disney siempre ha sido una locura, y *Kingdom Hearts III* es la viva imagen de esa idea. Solo han pasado unos cuantos minutos y, tras darle una paliza a un jefe para aturdirlo, aparece un botón en la esquina inferior izquierda de la pantalla. En él se puede leer «*Big Magic Mountain*», y buscamos en nuestra base de datos interna de Disney alguna referencia que encaje con eso. ¿Qué utilidad podría tener la montaña rusa del parque de Disney en Florida, *Big Thunder Mountain Railroad*, contra un titán de piedra en una fase basada en la película de Hércules? Pues parece ser que mucha. Un vagón fluorescente aparece de la nada, un juego de acción en tercera persona se convierte en un juego de lanzamiento de vagones y un titán muere en una lluvia de fuegos artificiales. No hemos visto a Hércules en mucho tiempo, pero estamos seguro de que este cañón no es normal.

Este conjunto de movimientos se llama, como no podía ser de otra manera, *Attractions* (atracciones), y son uno de los equivalentes de *Kingdom Hearts III* a las invocaciones con cinemáticas de *Final Fantasy*. Después nos subiremos en una de las tazas de la atracción de *Mad Tea Party* de Disney World, y más adelante, si pulsamos los botones en el momento adecuado, golpearemos todo lo que hay en la pantalla con el barco de *Piratas del Caribe*. También se pueden invocar a otros personajes: Rompe Ralph puede construir estructuras de píxeles para detener a los enemigos justo antes de golpearlos con fuerza. Ariel se sumerge y sale del suelo antes de desatar poderosos chorros de agua que salen de cada parte del escenario que ha tocado. Cuando pasees por la fase de *Toy Story* con Woody y Buzz Lightyear, podrás montar en cohete con ellos. Estos movimientos tienen un temporizador; mientras la barra se consume, puedes realizar ataques básicos antes de pulsar un botón para asestar el gran golpe final. Es un fragmento de una película Disney tras otro, y es un caos absoluto. Pero también puedes disfrutar del espectáculo con el combate básico. Como en las entregas anteriores, Sora, el protagonista, usa su llave espada para golpear a los enemigos, pero ahora puedes escoger qué llave espada usar con el panel táctil.



Al principio, esto no te da la flexibilidad que te puedes esperar, ya que Sora solo tiene una combinación de movimientos básicos, al menos en la versión de prueba. Pero realizar varias combinaciones potencia la llave espada; su forma, rango y daño aumentan en cada fase. Las potencias de la llave espada tienen temporizadores, lo que te insta a ponerte en primera línea de batalla para que no vuelva a su forma básica. Potencia una llave espada, cambia a otra y el temporizador se detiene, lo que te permite reservar tus herramientas más poderosas para cuando más las necesites.

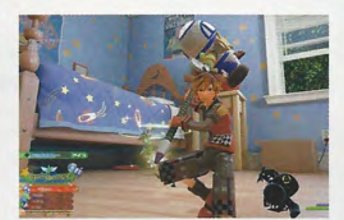
No es *Bayonetta*, pero tiene más dificultad de la que parece, y el combate se desarrolla a tal ritmo y con tal espectáculo



La historia del ratón
El director, Tetsuya Nomura, espera que *Kingdom Hearts III* atraiga a nuevos jugadores a la saga, lo que parece una apuesta segura dado el suntuoso diseño y el hecho de que han surgido cientos de seguidores de Disney desde que trabaja en el juego. Sin embargo, la enrevesada historia del juego puede ser un obstáculo para ello. El título es un tanto confuso, ya que la historia continúa tras los eventos de *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*, el séptimo juego de una saga con más entregas secundaria que principales. La presencia de los personajes Disney es maravillosa, pero se diluye un poco tras la charla con el maestro Xehanort y los siete guardianes de la luz. Por suerte, estás tan solo a unos cuantos segundos de enfrentarte a un grupo de enemigos que portan objetos de alguna película Disney.









que no tendrás ganas de quejarte. *Kingdom Hearts III* es un magnífico y entrañable juego que entiende y acepta lo absurdo que es su concepto, y eso es más que visible en las batallas.

Es una locura también fuera del campo de batalla, sin duda, aunque solo sea por ver un juego JRPG con un chico con pelo al más puro estilo manga, seguido por Goofy y un profundamente sarcástico pato Donald, que deambulan por ahí con un elenco de estrellas de una de las franquicias más estables del planeta. De las dos secciones de *Toy Story* de nuestra versión de prueba, una es más amplia, y aunque te da la sensación de que es un juego de



Disney, se nos recuerda a menudo que es una producción de Square Enix. Las estanterías de la juguetería no solo están repletas de juguetes occidentales, sino también de juguetes de *kaijus* (como Godzilla), muñecos japoneses y, de manera poco sutil, una exposición de las invocaciones de *Final Fantasy*, de la saga *Dissidia*, del director Tetsuya Nomura. Pone al descubierto la desconexión con lo más profundo de la franquicia, algo que creemos que en parte es por lo que *Kingdom Hearts III* lleva en desarrollo más de diez años. Si somos sinceros, no esperábamos mucho de la versión de prueba. Hemos vuelto intrigados y con ganas de más. ■

PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Jugar bonito y evitar caer en cuartos

Por Sergio Bustos

Desarrollador Konami
Editor Konami
Formato PS4, Xbox One, PC
Origen Japón
Lanzamiento 30 de agosto







El fútbol está repleto de tópicos. «Hay que ir partido a partido» o «no hay rival pequeño» son solo un par de ellos. Lo curioso es que algunos encajan también a la perfección con la franquicia *Pro Evolution Soccer*. Konami sigue trabajando «partido a partido», mejorando su entrega anual y dando pasos continuistas pero firmes desde hace ya unos años. Y, para los nipones, desde luego que «no hay rival pequeño». Competir con EA Sports y con la monstruosa saga *FIFA* supone una quimera a la que pocos desearían enfrentarse. Aun perdiendo más terreno temporada a temporada, *PES* resiste cual cerrojo italiano, y tiene ante sí una nueva oportunidad con *Pro Evolution Soccer 2019*.

Tras probar el título en las oficinas de Konami, no nos sorprende que la fecha de lanzamiento se adelante a agosto. Tiene sentido para el aficionado al deporte rey, que querrá comenzar con prontitud a intentar emular lo que vea en los eventos que cada curso futbolístico se suceden con anterioridad. Pero más sentido tiene para la propia editora, cuya apuesta se lanzará unas semanas antes que la de la competencia ayudando a que los sedientos de videojuegos deportivos le den una oportunidad que podrían no darle en otras condiciones. Buscan así que el jugador descubra el pilar de su propuesta: una experiencia sobre el campo que sustenta los cimientos de la saga.

Nosotros a los mandos lo corroboramos. *Pro Evolution Soccer 2019* se mantiene recalcitrante en su idea porque no puede rivalizar de otra manera. Tras la pérdida de la licencia de la Champions League, se han movido adquiriendo unas cuantas ligas menores, como la rusa, han firmado a leyendas como Beckham o Roberto Carlos y han dejado atrás el sistema de bolas en el modo MyClub para ceder ante las archiconocidas cartas de jugadores. Aunque no sea suficiente para acercarse siquiera al exitoso modelo de *FIFA*, y pese a que la comunidad exija más modificaciones en las modalidades para un jugador –así como una interfaz y menús acordes al año 2018–, *PES* pone todo su arsenal en el terreno de juego.

La experiencia en el once contra once es sobresaliente, y el fútbol que se propone es más táctico y se asemeja más a la complejidad real gracias a la cantidad de matices que entran en juego. Un detalle que agradecemos sobremanera es que aumentando la dificultad el rival no se convierta en la Selección Española de 2008, algo que sí ocurre en otros títulos deportivos. Si un equipo pequeño se encierra y te juega al pelotazo a la contra, seguirá haciéndolo en la máxima dificultad, compensándolo volviéndose más rocoso y preciso. Y así ocurre con cada aspecto sobre el césped: todo tiene un porqué y las posibilidades para imponer tu estilo y contrarrestar el de tu oponente son abundantes y variopintas. Desde cambios rápidos, mayores animaciones, un nuevo sistema de fatiga y mecánicas extra para regates y disparos hasta que, como ocurrió en nuestra prueba, Vinicius Jr. intente provocar un penalti a favor haciendo un piscinazo. Por supuesto, el árbitro le sancionó con la correspondiente tarjeta amarilla. Todo parece menos coreografiado en el videojuego de Konami, que sabe que a veces no debe llevar tan de la mano al jugador si quiere que este haga buen uso de la lectura de los partidos.



Si bien el prometedor potencial jugable de esta entrega solo se descubrirá con el



paso de las horas, lo que sí llama la atención a primera vista es el avance en el apartado técnico. *Pro Evolution Soccer 2019* es el primero que se lanza únicamente en esta generación de consolas, y ha aprovechado la ocasión para implementar un sistema de iluminación soberbio a raíz del software Enlighten. Y luce espectacular, llegando a puntos de fotorrealismo en determinadas repeticiones dinámicas, potenciado por la posibilidad de jugar en 4K y con HDR.

Salimos de las oficinas de Konami con la sensación de estar ante una edición que debería estar peleando de tú a tú con la competencia por sus grandes virtudes, pero son los errores del pasado los que nos acercan a un monopolio que se aparece en todas las pesadillas de los aficionados a los videojuegos de fútbol. Pero, como en los tópicos, «el fútbol es así», y *Pro Evolution Soccer* deberá jugar con las reglas de la mercadotecnia si quiere rescatar con los años una franquicia que demuestra en el campo que no merece ser olvidada. ■





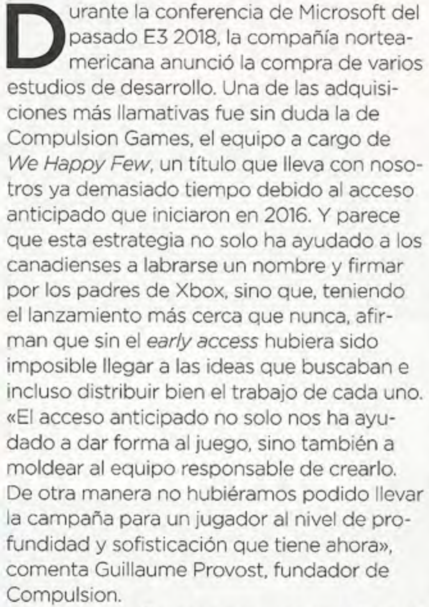


Como en las últimas ediciones, algunos de los puntos fuertes del juego serán la ambientación y la recreación facial de los futbolistas, sobre todo los más mediáticos.

Desarrollador Compulsion Games
Editor Compulsion Games
Formato PS4, Xbox One, PC
Origen Canadá
Lanzamiento 10 de agosto de 2018

WE HAPPY FEW

Y fueron felices y comieron perdices



Durante la conferencia de Microsoft del pasado E3 2018, la compañía norteamericana anunció la compra de varios estudios de desarrollo. Una de las adquisiciones más llamativas fue sin duda la de Compulsion Games, el equipo a cargo de *We Happy Few*, un título que lleva con nosotros ya demasiado tiempo debido al acceso anticipado que iniciaron en 2016. Y parece que esta estrategia no solo ha ayudado a los canadienses a labrarse un nombre y firmar por los padres de Xbox, sino que, teniendo el lanzamiento más cerca que nunca, afirman que sin el *early access* hubiera sido imposible llegar a las ideas que buscaban e incluso distribuir bien el trabajo de cada uno. «El acceso anticipado no solo nos ha ayudado a dar forma al juego, sino también a moldear al equipo responsable de crearlo. De otra manera no hubiéramos podido llevar la campaña para un jugador al nivel de profundidad y sofisticación que tiene ahora», comenta Guillaume Provost, fundador de Compulsion.







We Happy Few nos propone una distopía sesentera en una Inglaterra retrofuturista impulsada por las drogas. Narra la historia de un grupo de personas «moderadamente terribles» (dice el estudio) que intentan escapar de una vida estructurada sobre la negación de la realidad. La conformidad es lo común y lo normal en Wellington Wells, una ciudad delirante obsesionada con la alegría y la felicidad a base del consumo. Esta propuesta y una dirección artística con fuerte personalidad son los dos principales atractivos del juego desde el primer avance que disfrutamos, pero en lo mecánico es otra cosa. *We Happy Few* se ha inclinado hacia un título de acción/aventura donde deberás pelear, esconderte o mezclarte con aquellos adictos que no toleran a los que no se toman su «caramelo» correspondiente.



Controlamos a tres personajes que tienen tres intrahistorias e irán descubriendo su pasado y preparándose para el futuro en una sociedad artificialmente entusiasta. Arthur Hastings es un redactor respetado en el Departamento de Impresión, Reciclaje y Archivos. Se trata de un hombre pusilánime, discreto y pudoroso que un día decide dejar de tomar su pastilla de la felicidad e ir en busca de Percy, el hermano que dejó atrás durante la ocupación alemana. Sally Boyle, por su parte, se define como una boticaria formidable, además de ser una mujer brillante y ocurrente. Pero como no podía ser de otra manera, eso es tan solo una fachada, pues esconde secretos de su pasado que le persiguen a día de hoy. Por último, Ollie Starkey es un escocés que ha perdido la cabeza por completo. Tiene un amigo invisible y cierto día decide que él es quien tiene que desvelar la verdad a una ciudad dormida. Cada uno de los personajes posee sus propias particularidades. Arthur sobrevive rapiñando, Sally tiene fármacos que le dan ventaja para salvar ciertas situaciones y Ollie es un soldado curtido menos fan del sigilo.

El mundo generado procedimentalmente es el aspecto que más dudas nos genera a la hora de abordar la supervivencia, pero desde Compulsion Games hacen hincapié en que es la manera correcta para hacer que cada jugador viva su propia distopía. De hecho, puede jugarse la historia o juguetear más libremente en el modo *sandbox*. Elijas lo que elijas, la creación de armas disparatadas y la gestión de inventario será determinante en tu partida, a la que puedes subirle la dificultad o añadirle *permadeath* si quieres pasarte al terreno masoquista.

We Happy Few tiene mucho que demostrar con el paso de horas de juego, pero su premisa es prácticamente única en videojuegos, lo que le ha llevado a una dura lucha con la censura en países como Australia. Además, su propuesta artística rebosa tanto carisma que provoca inevitablemente que no pase desapercibido. Lejos de acabar cayendo o no en la manías de un género sobreexplotado en los últimos años, lo que no podemos negar es que lo nuevo de Compulsion Games se ha ganado nuestra atención. ■

H | Y
P | E

Desarrollador Playground Games
Editor Microsoft Studios
Formato PC, Xbox One
Lanzamiento 2 de octubre

FORZA HORIZON 4

Ni frío, ni calor

Forza resulta ser, básicamente, el *Call of Duty* de Microsoft, su *Assassin's Creed*; una franquicia tan importante que rebota entre diferentes estudios para garantizar que llega a las estanterías una nueva entrega para el día de Acción de Gracias de cada año. Y, como pasa con *COD* y *Assassin's*, se enfrenta a un problema similar. ¿Cómo haces que el público se interese en la entrega de este año? Nuestra respuesta aparece a los pocos segundos del tráiler del anuncio, conforme un McLaren Senna pasa por una carretera y deja atrás una cabaña, un tractor, un buzón. Feliz y vieja Inglaterra.

Tras vagar por la Europa occidental antes del año sabático de *Forza Horizon 3* en Australia, el juego de Playground Games vuelve a casa. La Australia del FH3 estaba inevitablemente condensada, como lo estará el Reino Unido de esta entrega, con el Distrito de Lagos y Edimburgo como únicas localizaciones confirmadas hasta la fecha. Siempre y cuando podamos hacer un par de horquillas cerradas con el típico taxi londinense, nos vale.

El gancho principal de esta entrega es un cambio en las estaciones. Nuestra versión de prueba, ambientada en los primeros minutos del juego, nos presenta las cuatro estaciones de manera rápida; en el juego final, tras finalizar la introducción, las estaciones cambiarán todas las semanas. Para los lectores que hayan pisado Inglaterra, puede que el cambio de estaciones parezca un tanto forzado, pero os prometemos que en Inglaterra a veces los veranos duran menos de una semana.

De esta idea central surgen otras novedades. El clima puede cambiar el escenario: un lago congelado te lleva a una nueva zona, por ejemplo, o unas pacas de heno apiladas te obstruyen una parte del camino que antes no estaba obstruida. Y comprimir un año en cuatro semanas elimina el Horizon Festival en el que se basan los predecesores de la saga.

Y todavía tiene otros ases bajo la manga. Este es el primero de la saga que se ha creado desde cero teniendo en cuenta la compatibilidad con HDR, y funcionará a 60 fps en Xbox One X. Ahora verás a otros jugadores en carretera abierta y el juego dejará atrás el drivatar si tu conexión falla.

Pero su mayor atractivo es ese espíritu alegre y un tanto cursi. Puede que crear y comercializar *Forza* sea tan difícil como cualquier otro juego anual, pero en realidad se trata de dos series en una, algo más distendida y con el llamativo de los juegos de *Horizon*, que siempre son un soplo de aire fresco tras la tradicional línea principal de la saga. Al ofrecernos una valiosa catarsis tras ir y volver del trabajo, este podría ser el juego de *Forza* más atractivo hasta la fecha. ■













VENCIENDO AL VÉRTIGO

Cómo Insomniac construye el *Spider-Man* más versátil y humano visto nunca en videojuegos

POR SERGIO BUSTOS

Spider-Man no es un superhéroe más. Hablamos de uno que ha marcado a toda una generación y, tras los años del principal *boom* del personaje, sigue siendo protagonista hoy día. Cómics, películas, series de animación y, sí, videojuegos. Tras el éxito de la franquicia *Batman* de Rocksteady, muchos amantes de nuestro amigo y vecino de la Gran Manzana imploraban un título a la altura de su repercusión. PlayStation 4 contará el 7 de septiembre con *Spider-Man*, que viene de la mano de Insomniac Games y cuenta con una ambición muy por encima de lo visto hasta ahora en los proyectos centrados en el Hombre Araña.

Después de ver otra secuencia de combate sobre raíles en la conferencia de prensa de Sony, empezábamos a preguntarnos si es que Spider-Man sufría de agorafobia. Pero no es así. Una demostración jugable nos ha permitido movernos con libertad por Nueva York, y la sesión de desplazamientos y balanceo en telaraña fue realmente electrizante. Nos lanzamos por el aire, atravesando calles congestionadas por taxis amarillos, con una precisión y una facilidad casi zen... A veces, con una sola mano. Si sueltas R2 en el punto álgido de un balanceo, Peter Parker inicia una caída libre controlada, y realiza suaves y lánguidas volteretas con cada pequeño ajuste del stick; una retícula mínima nos sugiere un lugar en el que podemos enganchar nuestra próxima red.

Podríamos haber seguido así hasta el infinito -volteando esquinas a casi cien metros de altura, añadiendo impulsos de velocidad pulsando X, convirtiendo un balanceo inseguro en una carrera por la pared-, pero el marcador de un objetivo llama nuestra atención. A regañadientes, cambiamos nuestra trayectoria, y presionamos los gatillos para lanzar sendas redes, precipitándonos a una viga que está encima de una pandilla de matones de Fisk. Y el sistema de combate de *Spider-Man*, aunque no sea tan alucinante como atravesar el aire en un trapecio de seda, logra resultar atractivo. Presionar repetidamente Cuadrado hace que Parker lance una serie de ataques cuerpo a cuerpo, mientras que mantenerlo apretado permite derribar a un enemigo. Con Triángulo lanzas una red que puede convertir a un adversario en una comba, pues *Spidey* los pasa por debajo de sus piernas y estrella contra el suelo; si lo mantienes apretado, la telaraña cae sobre cajas, barriles o cuerpos para utilizarlos como armas.

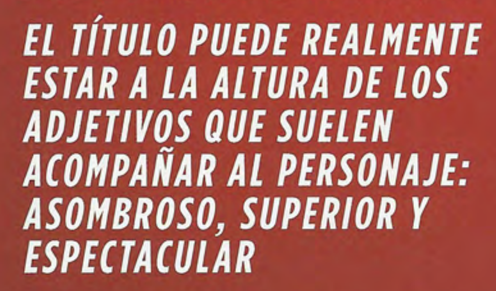
También puedes deslizarte por debajo de los enemigos para atacar por el otro lado, o rebotar ▸

Desarrollador Insomniac Games
Editor Sony Interactive Entertainment
Formato PS4
Lanzamiento 7 de septiembre

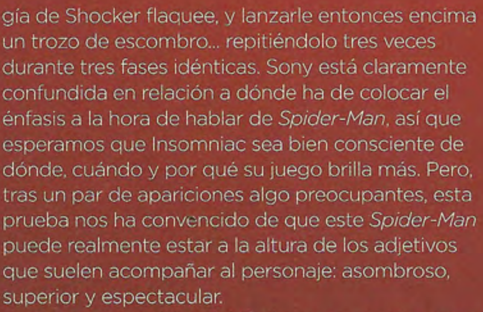


desde la pared a la pelea más cercana, y viceversa. Ahí es donde *Spider-Man* se distingue del ritmo similar en el trabajo de Rocksteady, incorporando el acrobático sentido de la diversión del superhéroe de Marvel. Pequeñas adiciones que nos permiten improvisar y experimentar con comodidad, dándole nuevos usos a los elementos de combate: por ejemplo, colocando una cuerda trampa que pega a un matón a un andamio, para luego derribarlo sobre otro grupo de enemigos.

Lo más decepcionante de la demo es la lucha final contra Shocker, que no explota al máximo la flexibilidad de movimientos de *Spidey*. De acuerdo, un montón de decorados interiores se desmoronan de forma dramática, y balancearse por el techo para evitar las ondas de choques es divertido. Pero la batalla se limita a esperar a que el escudo de ener-



EL TÍTULO PUEDE REALMENTE ESTAR A LA ALTURA DE LOS ADJETIVOS QUE SUELEN ACOMPAÑAR AL PERSONAJE: ASOMBROSO, SUPERIOR Y ESPECTACULAR



gía de Shocker flaquee, y lanzarle entonces encima un trozo de escombro... repitiéndolo tres veces durante tres fases idénticas. Sony está claramente confundida en relación a dónde ha de colocar el énfasis a la hora de hablar de *Spider-Man*, así que esperamos que Insomniac sea bien consciente de dónde, cuándo y por qué su juego brilla más. Pero, tras un par de apariciones algo preocupantes, esta prueba nos ha convencido de que este *Spider-Man* puede realmente estar a la altura de los adjetivos que suelen acompañar al personaje: asombroso, superior y espectacular.

Los responsables del título, por su parte, van un paso más allá. Si bien el apartado jugable es la base de su propuesta, desde el estudio inciden en destacar que esta no es solo la historia de *Spider-Man*, sino la de Peter Parker. Bill Roseman, director creativo ejecutivo de Marvel Games, insiste en que *Spider-Man* representa un nuevo tipo de superhéroe y que eso es lo que han intentado reflejar. «Peter es como nosotros», dice en relación a que el Hombre Araña es un vecino más de la ciudad con problemas propios de la juventud. «Cuando entiendes esto te das cuenta de que los desafíos como *Spider-Man* son mayores».

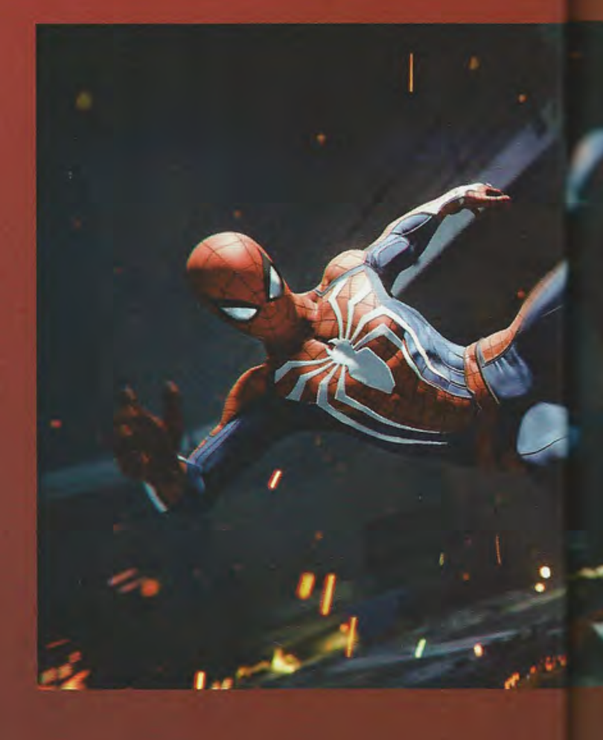
Jacinda Chew destaca a Mr. Negative como otro personaje con un trasfondo humano importante. «Me gusta como villano especialmente desde el punto de vista narrativo porque es una persona real», comenta la directora de arte de Insomniac.



Será por malos
Parece que Insomniac no ha querido dejar a nadie fuera de su fiesta: *Spider-Man* contará con multitud de villanos conocidos del universo del personaje de Marvel. Así, ya hemos visto en varios vídeos a Mr. Negative, Kingpin, Rhino, Escorpión, Shocker, El Buitre o a un Electro con la cara de Berto Romero. Pero en el vídeo de la conferencia de Sony en el E3 se dejaba entrever que aparecería alguien más cuya identidad desconocemos. Podría ser un enemigo, quién sabe si conocido o nuevo, pero tampoco descartamos que sea alguien afín a Peter Parker.















May, la tía de Peter, trabaja en un albergue para personas sin hogar. Este lugar para los sintecho es obra de Martin Li (Mr. Negative), un emprendedor benevolente a priori que ayuda al propio Parker cuando no puede estar con su tía. Desde Insomniac han querido resaltar ese lado oscuro que tienen algunas personas que a primera vista se comportan de manera ejemplar. En este caso, una energía negativa consume a Li; si destruyes a Mr. Negative también destruyes a Martin, acabando con lo malo pero también con lo bueno del personaje. *Spider-Man* tendrá que lidiar con las posibles consecuencias tras tomar una decisión ante ese dilema.

De igual modo, el protagonista –como su villano– también vive con esa dualidad entre ser *Spider-Man* y Peter Parker. «El personaje de Peter y *Spider-Man* colisionan. Intentamos mantener los dos enfoques unidos para que no sea solo una historia de superhéroes», dice Chew. También nos cuenta que ya está familiarizado con sus poderes y, por tanto, no tiene que descubrirlos. Eso hace que toda esa parte de aprendizaje que hemos disfrutado multitud de veces en la obras de ficción no reste tiempo a lo que de verdad les interesa contar en este videojuego.

Siguiendo con la misma dinámica, Bryan Intihar, director creativo del juego, no quiere que pasemos por alto que controlamos a alguien experimentado. «Este *Spider-Man* es diferente porque es mayor; tiene 23 años y lleva siendo superhéroe durante ocho», afirma. «Nos gusta decir que *Spider-Man* es un 'improvisador acrobático'», y añade en relación al diseño que «no solo busca sacar ventaja de la posición de sus adversarios, sino de todo el entorno que tiene alrededor». Es cierto. Cada pequeño enfrentamiento está pensado para que el combate no se centre en apretar un par de botones, y solo con ver cómo se pueden resolver ciertas situaciones jugando con el escenario merece la pena que nosotros, como jugadores, intentemos hacer de cada una de ellas una bonita y variada coreografía.

Esa sensación de estar «jugando una película» es palpable a los mandos. Aunque en ciertas escenas se abuse de *quick time events* y *scripts*, entendemos que son más justificables que nunca cuando hablamos de un superhéroe que sale en la portada del Daily Bugle. En un caso tan particular es comprensible en cierto modo priorizar las heroicidades por encima de tu libertad en el control, que sí adquiere su valor con el mundo abierto y el movimiento libre del personaje que han preparado en Insomniac. «Esos grandes momentos de espectáculo son importantes para nosotros; sumergirte en esos escenarios casi imposibles en los que solo *Spider-Man* puede sobrevivir», comenta Intihar. «Entendemos lo que significa el personaje para la gente. Nuestro objetivo es hacer que este juego tenga mucho corazón con el fin de lograr la experiencia definitiva de *Spider-Man*: el juego que han estado esperando tanto tiempo». ■



Sombra aquí y sombra allá
Un gran poder conlleva una gran responsabilidad, y por ello desde el estudio no han dejado pasar un solo detalle en relación a lo que los aficionados podían pedirle a este *Spider-Man*. Uno de ellos es el de la personalización. La nueva vestimenta de *Spidey*, con la araña blanca, no ha triunfado mucho, pero eso no será un problema. Tendremos la posibilidad de variar de apariencia: desde el traje clásico, pasando por el de Vengadores y llegando a algunos tan característicos como Spider-Punk o *Spider-Man* Noir.



La factura gráfica del nuevo título de Insomniac queda fuera de toda duda. Será, con toda seguridad, el título que los seguidores del Hombre Araña han reclamado tanto.

SPIDER-MAN A TRAVÉS DEL TIEMPO

POR TONIO L. ALARCÓN

Hay que reconocer que los fans de Peter Parker hemos tenido que tragar mucho producto de segunda clase. Por suerte, desde que Treyarch le pillara el tono al personaje a principios del siglo XXI, la cosa ha mejorado notablemente. He aquí una selección de 10 de las «joyas» que hemos tenido que sufrir (o disfrutar) a lo largo de los años...







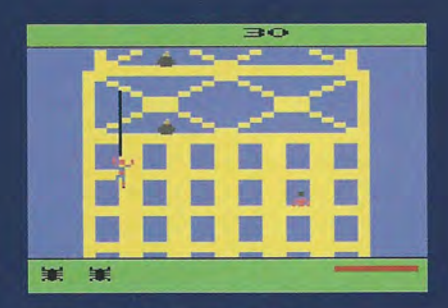
SPIDER-MAN (1982)

Lo desarrolló Atari **Plataforma** Atari 2600 **Género** Plataformas

En qué consistía: El Duende Verde había sembrado un edificio de bombas calabaza, así que nuestro amistoso vecino tenía que ir desactivándolas planta por planta mientras, al mismo tiempo, se sacaba de en medio a criminales que le ayudaban a rellenar su lanzarredes (sic).

Qué tal aguanta el paso del tiempo: No especialmente bien. La mecánica del juego es muy repetitiva, la variedad de retos más bien escasa, y la dificultad anecdótica (de hecho, es bastante frustrante no poder enfrentarse al Duende Verde).

Se lo recuerda por: Ser el primer videojuego dedicado al superhéroe de Marvel.



MARVEL SUPER HEROES (1995)

Lo desarrolló Capcom **Plataformas** Máquinas recreativas, PlayStation, Saturn **Género** Beat'em-up

En qué consistía: Todo un antecedente de *Vengadores: Infinity War*, pues narra la historia de «El Guantelete del Infinito», es decir, la búsqueda por parte de Thanos de las Gemas del Infinito para dominar el universo, a lo que se opondrán los superhéroes de Marvel.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Como secuela directa de *X-Men: Children of the Atom*, supone una espléndida evolución de la mecánica de *Street Fighter II* que derivaría en los muy alucinantes *Marvel vs. Capcom*... Así que, sí, sigue siendo una auténtica delicia.

Se lo recuerda por: Mostrar, con permiso de Sega, al Spider-Man videojueguil mejor animado de la historia.



EL ASOMBROSO SPIDER-MAN Y CAPITÁN AMÉRICA EN ¡LA VENGANZA DEL DR. MUERTE! (1989)

Lo desarrolló Paragon Software **Plataformas** Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum **Género** Beat'em-up

En qué consistía: Varios de los villanos del Universo Marvel unen sus fuerzas con el Dr. Muerte para ayudarle a destruir Nueva York a través de una bomba atómica. Para detenerle, Spidey y el Capi deberán colaborar para infiltrarse en Latveria.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Depende de la generosidad de cada uno. Más allá del indudable encanto de enfrentarse a villanos clásicos, la mecánica del juego es simplona a más no poder, de ahí que resulte, a día de hoy, tan anquilosada.

Se lo recuerda por: Retratar la colaboración (o algo así, porque se van alternando) entre ambos superhéroes.



SPIDER-MAN (2000)

Lo desarrolló Neversoft **Plataformas** PlayStation, Game Boy Color, Nintendo 64, Dreamcast, Microsoft Windows **Género** Aventura

En qué consistía: Un falso Spider-Man rapta a un Otto Octavius (supuestamente) reformado frente a Peter Parker, que debe demostrar su inocencia mientras, al mismo tiempo, descubre pieza a pieza una conspiración que puede poner en peligro el mundo entero.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Su nivel gráfico, a día de hoy, anda por los suelos (ojo a los bancos de niebla), pero hay que reconocerle a Neversoft que le dio buen uso al motor gráfico de la franquicia Tony Hawk's para reflejar las capacidades del superhéroe arácnido.

Se lo recuerda por: Hacer el mejor uso que se había hecho hasta entonces de los poderes de *Spidey*.



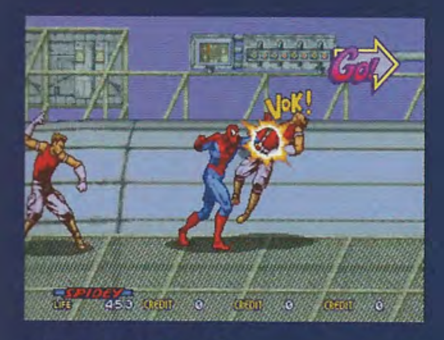
SPIDER-MAN: THE VIDEO GAME (1991)

Lo desarrolló Sega **Plataforma** Máquinas recreativas **Género** Beat'em-up

En qué consistía: Kingpin, primero, y el Dr. Muerte, después, se hacen con un peligrosísimo artefacto místico con el apoyo de algunos de los enemigos más recalcitrantes de Spider-Man, que tendrá que enfrentarse a ellos con la ayuda de Gata Negra, Namor y Ojo de Halcón.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Estupendamente, gracias a que, como buen clon de *Double Dragon*, mezcla una mecánica que funciona de fábula con unos *sprites* preciosos y muy bien animados... Además de unas fases de plataformeo bien integradas.

Se lo recuerda por: Su utilización del zoom característico de la placa Sega System 32.



SPIDER-MAN AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE (1992)

Lo desarrolló Software Creations **Plataformas** Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, Game Boy **Género** Plataformas

En qué consistía: El estrafalario villano Arcade decide secuestrar a miembros de la Patrulla X como Tormenta, Cíclope, Lobezno y Gambito. Cuando se da cuenta de lo ocurrido, Spider-Man acudirá en su rescate, para poder enfrentarse entre todos con su enemigo.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Sigue teniendo cierta gracia esa mecánica con cambio de personajes inspirada en *El Asombroso Spider-Man y Capitán América*, a pesar de que su mezcla de plataformas y acción resulte, a día de hoy, demasiado avejentada.

Se lo recuerda por: Inspirarse en los números del 123 al 125 de «The Uncanny X-Men».



SPIDER-MAN AND VENOM: MAXIMUM CARNAGE (1994)

Lo desarrolló Software Creations **Plataformas** Super Nintendo, Mega Drive **Género** Beat'em-up

En qué consistía: La aparición del simbionte Matanza inspira a un buen montón de criminales a seguir su ejemplo, así que tanto Peter Parker como su antiguo archienemigo, Eddie Brock/Veneno, tendrán que unir fuerzas para derrotarlo de una vez por todas.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Sus más sospechosos parecidos en cuanto a mecánica y utilización (y animación) de los *sprites* respecto a *Spider-Man: The Videogame* no evita la realidad de que el juego, a la hora de la verdad, acaba siendo aburrido y repetitivo.

Se lo recuerda por: Adaptar uno de los peores ciclos argumentales de los cómics de Spider-Man.



SPIDER-MAN 2 (2004)

Lo desarrolló Treyarch **Plataformas** PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy Advance, N-Gage, Nintendo DS, PlayStation Portable **Género** Aventura

En qué consistía: Básicamente, reproducía la historia de la película homónima de Sam Raimi (y el enfrentamiento de Peter Parker con Otto Octavius), si bien aquí estaba aderezada con la aparición de otros villanos clásicos, como Rhino, Misterio o Conmocionador.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Con las limitaciones técnicas de la época, se atrevía a lanzar al superhéroe de Marvel a un mundo abierto inspirado en el bombazo de *GTA III y Vice City*, lo que disparaba las posibilidades jugables y la capacidad de diversión.

Se lo recuerda por: Dejarnos mover a *Spidey* con absoluta libertad por Nueva York... Una delicia.



ULTIMATE SPIDER-MAN (2005)

Lo desarrolló Treyarch **Plataformas** PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, Microsoft Windows **Género** Aventura

En qué consistía: Inspirándose en la colección de cómics que crearon al alimón Brian Michael Bendis y Mark Bagley, el juego describía la transformación de Eddie Brock Jr. en Veneno, y la implicación en el desarrollo del simbionte de la siniestra Trask Industries.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: El (muy buen) uso del *cel shading* y el jugueteo con el uso de las viñetas eleva todavía más lo que Treyarch logró en *Spider-Man 2*. Para el que esto escribe, todavía hoy sigue siendo el mejor videojuego jamás consagrado al personaje.

Se lo recuerda por: Permitirnos meternos, de forma alternativa, en la piel de Spider-Man y Veneno.



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS (2010)

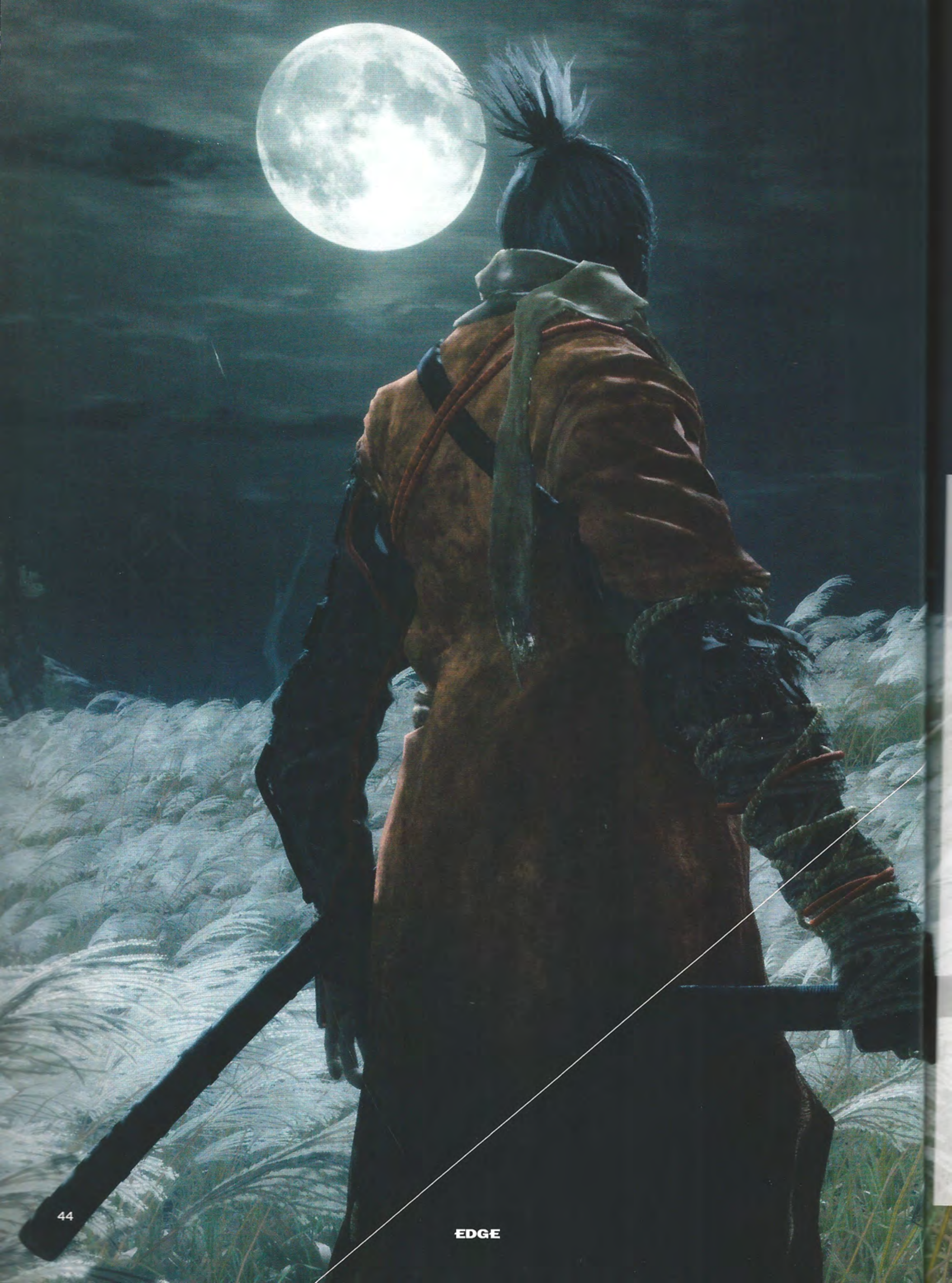
Lo desarrolló Beenox **Plataformas** PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS, Microsoft Windows **Género** Aventura

En qué consistía: Durante un enfrentamiento entre Spider-Man y Misterio, se rompe la llamada Tableta del Orden y el Caos, que provoca un conflicto entre las distintas realidades que lleva a Madame Web a convocar a varios héroes arácnidos de forma simultánea.

Qué tal aguanta el paso del tiempo: Quizás le pesa en exceso su naturaleza de derivado del éxito de *Batman: Arkham Asylum* (al que imita a muchos niveles), pero nadie puede negarle el encanto de poder controlar a cuatro versiones de Spidey distintas.

Se lo recuerda por: Llevar a su guionista, Dan Slott, a reciclar la idea en un popular ciclo argumental comiquero.





PREPÁRATE PARA VIVIR

La muerte es una oportunidad en el juego más exigente de Hidetaka Miyazaki hasta la fecha

Por Nathan Brown

Estamos sentados en una suite de un hotel unos cuantos pisos encima del bullicio del E3 cuando alguien hace la única pregunta relevante sobre *Sekiro: Shadows Die Twice*. Acabamos de echar un vistazo a una de las mayores sorpresas de la feria, un brusco giro estilístico de FromSoftware que publica Activision. Hemos visto un enfoque completamente nuevo en el combate en tercera persona que abandona muchas de las líneas maestras que han caracterizado el trabajo del estudio durante la última década. Nos ha maravillado el mundo que representa el videojuego, que toma como punto de partida estilístico la era Sengoku de finales del siglo XV, conocida también como periodo de los estados combatientes. Ya estamos enamorados, pero con cierta cautela. La primera pregunta de la prensa reunida va directamente al grano. ¿Quién es el director? «Miyazaki desu», dice el productor Yasuhiro Kitao. «Go anshin kudasai».

Es Hidetaka Miyazaki. No te preocupes.

Eso lo dice todo. Mientras que pocos estudios en el planeta pueden presumir de tener una identidad tan singular como FromSoftware, para sus seguidores más devotos se trata de hecho de dos compañías. Una hace juegos de FromSoftware, y la otra, juegos de Miyazaki. *Dark Souls II*, desarrollado por un subequipo mientras Miyazaki estaba trabajando en *Bloodborne*, está ampliamente considerada como la entrega más débil de la serie. Sin embargo, todo es relativo. La intervención de Miyazaki es esencialmente la diferencia entre un juego de FromSoft excepcional y otro simplemente brillante. Lo que hemos visto de *Sekiro* no da ninguna indicación de que la buena racha vaya a romperse.

Sekiro es un juego muy diferente, por mucho que tenga similitudes con el trabajo anterior de Miyazaki. El escenario es lo más evidente a primera vista, un gran cambio después de la oscura fantasía gótica de *Demon's Souls y Dark Souls* y el terror victoriano de *Bloodborne*. Aunque no cabe duda de que esto cambiará en el transcurso del juego, en un primer contacto nos parece el mundo más brillante y hermoso que Miyazaki haya engendrado jamás. La arquitectura exagerada de la época —«No hay castillo en el mundo que sea tan ridiculamente enorme»—, dice Kitao sobre la estructura imponente que constituye el punto central de nuestra demo, se combina con la auténtica vida vegetal para crear un mundo que parece más realista de lo que esperamos del estudio. Hasta cierto punto, de todos modos. El combate de la demo se desarrolla en un puente flanqueado por arces japoneses, con sus hojas que ondean perezosamente con la brisa, pero el villano mide 11 pies de altura y se llama Monje Corrupto.

«No nos basamos al 100% en la realidad», nos dice Miyazaki un día después en una sala de reuniones del E3, lejos del bullicio de la sala de expositores. Una estatua del Monje Corrupto a tamaño natural saluda a los visitantes en el salón sur del centro de convenciones. «Por supuesto que es importante mantener un sentido de veracidad, pero no estamos tratando de hacer una descripción histórica de la era Sengoku. En nuestros juegos anteriores explorábamos elementos más estrictamente fantásticos, esta vez queremos abordar esto con un poco más de dignidad, quizá con un poco más de cuidado».

«Pero, ten por seguro que no vas a estar luchando contra humanoides todo el tiempo. Tendremos ante nosotros cosas más allá de lo humano, incluso un poco sobrenaturales, escondidas en este mundo. Para hacer que estos seres fantásticos, místicos o incluso grotescos lo parezcan aún más, la base inicial es mucho más realista».

En realidad, hay un elemento de fantasía desde el principio; como prueba, solo hay que mirar el brazo izquierdo del protagonista, una prótesis multifuncional hecha de hueso que dudamos, siendo honestos, que fuera realmente posible a finales del siglo XVI. Nuestro héroe es un ninja al servicio de un niño, el Joven Lord. Al principio del juego, tu maestro es atacado por el clan Ashina —que realmente existió en el periodo Sengoku— y capturado. Durante la batalla, el protagonista pierde su brazo izquierdo. En su lugar va la Prótesis Shinobi, un dispositivo que proporciona al juego su corazón mecánico.

Obviamente, solo se nos muestran algunos de sus usos, pero ya está claro que esto no solo es el equivalente de *Sekiro* a las armas con truco de *Bloodborne*, sino que va mucho más allá. Un arpeo, usado para desplazarse rápidamente entre puntos fijos que están resaltados en el HUD, potencia un enfoque mucho más vertical al diseño de niveles. Donde en los juegos anteriores de From puedes ver un edificio alto y debes encontrar una ruta hacia su cima, aquí solo hay que presionar un botón para llegar. El resultado es un juego y un mundo que te representa en una perspectiva de 360 grados; sí, todavía queda camino por reco- ▶

rrer, pero con tal libertad de movimiento a tu disposición, podrás tomar rutas alternativas que podrían hacer las cosas un poco más fáciles. Vemos que los ninjas evitan toparse cara a cara con un grupo de enemigos al trepar por un edificio que tienen al lado.

Una prótesis también se puede utilizar para destrozar los escudos de los enemigos; otra realiza una explosión en la cara de un enemigo, cegándolo por un momento. Habrán muchas, muchas más, nos han dicho, y eso es igualmente bueno. La Prótesis Shinobi tiene grandes «zapatos» mecánicos y estructurales que rellenar. Pese a que esto amplía la fórmula de FromSoftware, hay muchas más cosas que han sido eliminadas.

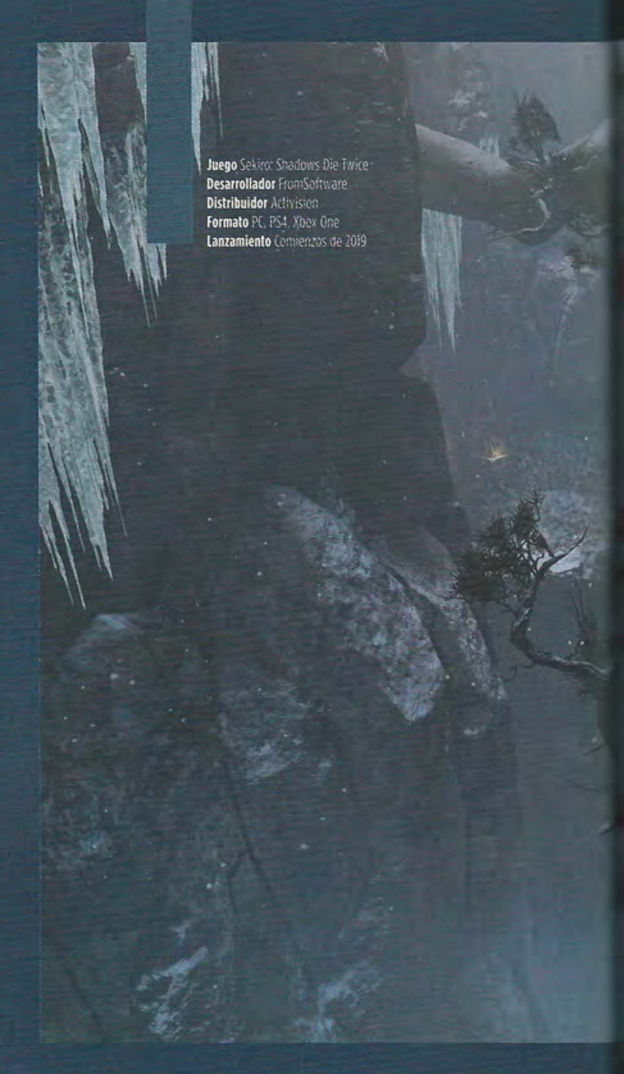
«Estamos usando un lenguaje diferente para *Sekiro*», dice Miyazaki. «Fue diseñado como un juego de acción-aventura, más que como un RPG de acción en la línea de *Dark Souls*, *Bloodborne* y similares. Esta vez no tenemos un sistema estricto basado en clases, ni te hacemos asignar puntos a ciertos parámetros y propiedades: tenemos algo que está diseñado para adaptarse a una experiencia de acción-aventura. Encontrarás, por ejemplo, nuevas Prótesis Shinobi para equiparte. Podrás acumular mejoras y subidas de nivel. Podrás desbloquear nuevas habilidades, por ejemplo, para manejar la katana. Habrá cosas que encajarán muy bien con el género de las aventuras de acción».

Esto representa un gran giro para Miyazaki y su equipo, y nos provoca cierta cautela. Uno de los sellos distintivos de los juegos de FromSoftware, desde Demon's *Souls* en adelante, es su potencial para hacer múltiples recorridos; la forma en que, cuando te encontrabas a mitad de tu primera partida en *Dark Souls* o *Bloodborne*, ya estabas planeando la segunda. Las aventuras de acción, en general, no tienden a ofrecer este tipo de experiencia. Sin embargo, los fans lo esperan. Miyazaki, naturalmente, es consciente de ello.

«Con la estética ninja, intentamos apostar por una multitud de estilos de juego, de formas de abordar los distintos mapas y situaciones de combate. En lugar de crear un tipo de personaje específico, estarás pensando: '¿Cómo podría enfocarlo de manera diferente la próxima vez?'. Estamos tratando de proporcionarte un montón de herramientas, un montón de métodos diferentes con los que puedas afrontar una variedad de situaciones difíciles. El ninja es capaz de usar todo lo que tiene en su arsenal, dominarlo todo, y luego ponerlo a trabajar de formas únicas». En cuanto a New Game Plus, el estudio no está preparado para hablar de ello todavía, pero Miyazaki quiere, por una vez, tranquilizarnos a todos: «Tened por seguro que habrá algo que mantendrá a los jugadores inmersos en las sucesivas partidas».

PODRÍA SER EL SISTEMA DE COMBATE MÁS BRUTAL Y DIFÍCIL DE MIYAZAKI HASTA LA FECHA

Una de las razones por las que Miyazaki confía en que no echaremos en falta la construcción de personajes es que el protagonista dispone de más opciones para enfrentarse a los adversarios. En *Souls* y *Bloodborne*, el sigilo implicaba apuntar a un solo enemigo arrastrándote buscando el momento de apuñalarlo por la espalda, una oportunidad que rara vez se presentaba. Aquí, en cambio, es algo omnipresente, y con frecuencia esencial: desde el principio vemos a nuestro héroe esquivar a una turba de enemigos dispersándola y poniendo en el perímetro a los francotiradores. No hay nada que no hayas visto antes: alguien cae muerto por un asesinato aéreo desde una azotea que está directamente sacada del repertorio de *Assassin's Creed*; del mismo modo matamos a alguien por abajo mientras estamos colgados de una cornisa, pero en el contexto de un juego de FromSoftware es una agradable revelación, un cambio fundamental en la forma de abordar un encuentro. Había ▶



Juego Sekiro: Shadows Die Twice
Desarrollador FromSoftware
Distribuidor Activision
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Comienzos de 2019



Mejor solo

De todas las características habituales de los juegos FromSoftware que ha habido que descartar para *Sekiro*, el soporte multijugador puede ser el más sorprendente. Después de todo, el estudio fue pionero en un nuevo tipo de juego online con el sistema de invocación/invasión de *Dark Souls*, que también aparecía en *Bloodborne*. «Prescindir de los elementos multijugador nos permite concentrar nuestros esfuerzos en cosas que no hemos intentado antes», dice Miyazaki. «Hay un factor de equilibrio que necesitas cuando diseñas un juego basado en sistemas de clases que tiene al multijugador en la base de su estructura». No tener que preocuparse por eso, dice, «significa que somos capaces de centrarnos en equilibrar otras áreas, como el combate. También las formas en las que puedes abordar cada situación de combate y concentrarte en la experiencia principal de un solo jugador con un protagonista fijo. Pero entiendo perfectamente por qué los jugadores se podrían sentir decepcionados».





Una demo hecha para un evento hace difícil hacerse una idea del mundo de *Sekiro* y de cómo se articula, pero tanto Miyazaki como Kitao nos aseguran que el planteamiento de FromSoftware para el diseño de mapas no ha cambiado para *Sekiro*. Seguirá habiendo un mundo complejo y entrelazado con múltiples rutas potenciales.

Sabiduría y orden

Dark Souls y *Bloodborne* son admirados por la forma en que cuentan —o no cuentan— sus historias. Los jugadores deben salir a la búsqueda de la sabiduría tradicional, escondida en rincones oscuros o en las páginas de descripción de objetos extraños. Teniendo en cuenta que hemos pasado a un juego de acción-aventura para un solo jugador con un personaje principal definido, ¿está Miyazaki abandonando también el estilo característico del estudio de contar historias? «Tener un protagonista fijo nos permite basar el núcleo de la historia y los personajes principales en torno a él», nos cuenta. «Esperamos que la historia inicial sea más fácil de entender y comprender desde el primer momento. Pero nuestra filosofía general no ha cambiado. Seguirá siendo una experiencia muy fragmentada que los jugadores tendrán que recomponer por sí mismos. Es una experiencia guiada por el jugador y no por la historia, y la narrativa principal es lo que va a mantenerlo todo unido. Encontrar cualquier otra profundidad es algo que depende totalmente de él. Esta no es una historia lineal contada completamente a través de secuencias».



Si el protagonista tiene un nombre, From no está preparado para compartirlo todavía. El título del juego significa «lobo manco», término en parte derivado de *sekiwan*, una antigua palabra japonesa para designar a una persona a la que le falta una extremidad.





indicios de esto en *Bloodborne*, claro. En la forma en que, al principio, limpiabas las calles alrededor de una hoguera en el centro de la ciudad, matando a los rezagados antes de enfrentarte a las masas. Sin embargo, aquí esto constituye un punto focal.

También es, como deja claro el guiño a *Assassin's Creed*, un estilo de diseño muy occidental. El combate de *Sekiro* también recuerda a *Uncharted* en la forma en que dejas que el sigilo te lleve tan lejos como puedas, y luego haces mucho ruido cuando te han descubierto. Y hay un momento en el que nuestro protagonista se desplaza colgando de una estrecha cornisa que revela marcas de arañazos que ya hemos visto en docenas de juegos. Es tentador en este momento trazar una línea causal entre la asociación de FromSoftware con Activision y la insistencia de la distribuidora en que el estudio se base en gran medida en un estilo de aventuras de acción occidental para llegar a un público más amplio. Miyazaki, sin embargo, insiste en que no es así.

«No estamos tratando conscientemente de hacer un juego que esté orientado hacia un cierto subgrupo de usuarios», nos dice. «Estamos haciendo juegos para la gente a la que le gustan los juegos. Cuando empezamos a plantearnos cómo sería este proyecto, decidimos que queríamos hacer un juego con una ambientación japonesa. De ahí surgió la idea de los ninjas. Esto a su vez hizo que sacáramos a colación a *Tenchu*, que es un título con el que tanto From como Activision tienen cierta relación [el estudio compró a la distribuidora los derechos de la serie en 2004]. De esas ideas —*Tenchu*, Japón, y ninja— vienen las mecánicas ligeras de sigilo, que se imbrican en el diseño de forma natural».

Y si hay una ligera sensación de que From está haciendo, a pesar de la ambientación, un juego más occidental, y por lo tanto más fácil, nuestra preocupación desaparece tan pronto como empezamos a jugar. Sí, hay cosas familiares. No puedes agarrarte a un tejado antes de acercarte a un guardia para hacer un asesinato sigiloso sin pensar en Batman, del mismo modo que no puedes saltar de una azotea para clavar un cuchillo en el cuello de un matón sin pensar en Ezio Auditore. Pero una vez que el combate propiamente dicho comienza, no hay nada parecido a *Sekiro*. Podría ser el sistema de combate más brutal y más brutalmente difícil de Miyazaki hasta la fecha.

Todo gira alrededor de una nueva mecánica, denominada Postura, que podemos representar mejor en términos de *Soulsborne* como una combinación de resistencia y equilibrio —ambos ausentes en *Sekiro*—. Ser golpeado por un ataque enemigo, o simplemente bloquearlo, agota tu Postura; dar un golpe aterrizando, o detener perfectamente un golpe presionando el botón de bloqueo en el último momento, reducen la del oponente. Cuando la Postura de un luchador está completamente agotada, se queda aturdido y expuesto a un daño enorme por un solo ataque. Cuando el protagonista está en la ofensiva, esto se llama un Golpe de Muerte Shinobi; matará de forma instantánea a un adversario estándar y dañará fuertemente a los enemigos más grandes. Mientras que la interfaz de usuario habitual es un marcador de posición, algunos enemigos más duros tienen múltiples iconos debajo de sus barras de salud, que aparentemente indican cuántas rupturas de Postura se requieren para matarlos.

Apuñalar no sirve de mucho. La Postura es la reina, y cualquiera que se sumerja a la batalla sin estar preparado para el bloqueo no lo va a llevar muy bien. El sistema bloqueo-ataque es un sello distintivo de FromSoftware desde *Demon Souls*, pero siempre ha sido opcional, ya que su balance de riesgo/recompensa lo pone fuera del alcance de todos excepto del jugador más experimentado y seguro de sí mismo —o arrogante—. Aquí es algo esencial, y un paso lógico después de *Bloodborne*. La obra maestra de Miyazaki de 2015 te instaba a tomar la iniciativa, parece que porque el director no quería que los jugadores pudieran recurrir al truco de moverse lentamente por las esquinas con el escudo levantado en *Dark Souls*. El resultado fue un juego lleno de ritmo y agresividad. *Sekiro* es un juego de elegancia y perfección, totalmente en consonancia con su tema y que a la vez puede recordar a los juegos de FromSoftware, pero no es nada parecido. Que te bloqueen no solo hace que te maten; sino que tampoco hay botón para esquivar. En su lugar hay una maniobra de salto que utilizarás tanto para escapar del peligro como para crear aperturas variando el ángulo de aproximación.

El tipo que sostiene el mando durante la demo en la suite del hotel hace que todo parezca fácil, como era de esperar. Sin embargo, cuando cogemos el mando al día siguiente, el resultado es bastante catastrófico. Un par de cientos de horas de experiencia en *Assassin's Creed* provoca que imitemos los asesinatos furtivos sin ninguna dificultad, pero tan pronto como el protagonista desenvaina su espada, todo se desmorona —Miyazaki, tal vez sintiendo que esto pasaría, ha tenido la amabilidad de salir de la habitación—.

«UNA NUEVA SERIE COMO *SEKIRO* NOS PERMITE A MÍ Y AL EQUIPO MUCHA MÁS LIBERTAD CREATIVA»

Rápidamente nos matan. Es aquí donde vemos el sistema de resurrección, tal vez el mayor cambio mecánico de *Sekiro* en un juego ya de por sí repleto de pequeños cambios, en una —humillantemente repetida— acción. Al morir, aparece un botón que te permite resucitar en el acto, con toda la salud Mientras que el subtítulo del juego, *Shadows Die Twice* (Las sombras mueren dos veces), insinúa que solo puedes hacerlo una vez, lo hacemos cinco veces seguidas —el general samurái es realmente duro de pelar— antes de que finalmente muramos para siempre, sin que salga ningún aviso. El ninja reaparece al comienzo de la demo.

From todavía está trabajando en los detalles del sistema, pero su uso será limitado y conllevará algún tipo de penalización. Lo que esto implica, por no tener un sistema de niveles al estilo *Souls*, es que las monedas pierden inmediatamente su valor, pero esa no es nuestra preocupación. Esta es una pregunta filosófica para Miyazaki. Una vez más, uno piensa en Activision, que ha lanzado éxitos al mercado masivo que han vendido decenas de millones de copias, y se pregunta qué papel ha tenido en un juego de Miyazaki que devalúa el tradicionalmente severo castigo por el fracaso del jugador. Aun así, esto también representa una oportunidad: si se reduce el coste de la muerte, puedes presionar a los jugadores aún más. ¿Significa la resurrección que Miyazaki está haciendo un juego más fácil? ¿O es una excusa para que él haga uno aún más difícil?

«No tenemos intención de hacer un juego más fácil», dice Miyazaki, y parece que se nos abre el cielo. «Cuando hicimos una primera aproximación a la idea de un juego de ninjas, sentimos que queríamos algo que diera a los jugadores una sensación de un combate más peligroso. Van a sentir que están constantemente en riesgo de morir. No son un caballero con ▶

armadura; están expuestos, débiles, vulnerables. Necesitan estar constantemente en tensión».

«¡Funcionaba demasiado bien! Moríamos muchas veces, y eso arruinaba el ritmo del juego. Necesitábamos algo que arreglara esa frecuencia de muerte, y el sistema de resurrección hizo mucho para resolverlo. Esperamos que no sea algo que facilite el juego; no va a adormecer a los jugadores hasta la muerte. Les hará sentir que están constantemente a las puertas de la muerte. Es algo de lo que van a tener que ser conscientes en cada encuentro, y que va a estar en sintonía con esa sensación de desasosiego. Y es algo que encaja muy bien con nuestro protagonista ninja. Es un guerrero de sangre fría que usará incluso su propia muerte como una oportunidad, como una forma de cambiar las tornas y ganar una ventaja estratégica».

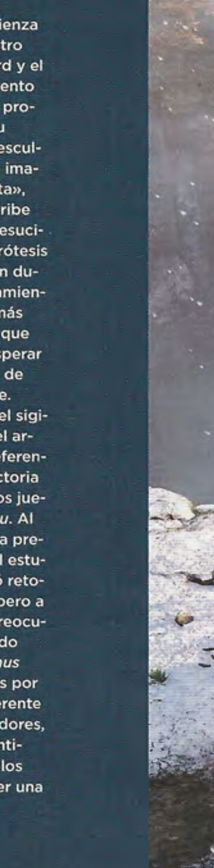
Este es un juego sorprendente en muchos sentidos, un mundo aparte de la guía de estilo de FromSoftware en la ambientación, la estructura, los sistemas e incluso el género. Sin embargo, la mayor sorpresa de todas es la distribuidora; cuando su logotipo apareció justo después del de From durante el tráiler de *Sekiro* en la conferencia de Microsoft, el público del auditorio se quedó sin aliento. En realidad, no asociamos a Activision con este tipo de juego: suelen lanzar al mercado superventas, no juegos de acción exigentes de estudios japoneses de culto que cuentan en su catálogo con algunos de los títulos con mayor reputación (por ser difíciles) del mercado. Sin embargo, Miyazaki dice que, cuando From estaba presentando *Sekiro*, en Activision fueron los más entusiastas; desde que se firmó el acuerdo, ha llegado a apreciar lo que una operación de esta magnitud puede ofrecer a un estudio de tamaño modesto en cuanto a apoyo y asesoramiento.

Fundamentalmente, un nuevo editor significa una oportunidad para empezar una nueva serie. Sin duda, a Sony le encantaría un *Bloodborne* II. Bandai Namco habría dejado a Miyazaki hacer un nuevo juego de *Dark Souls* cada dos años hasta que se retirara. Sin embargo, a menudo tenemos la sensación de que el director está menos interesado en las secuelas que en hacer algo nuevo. Después de todo, se saltó *Dark Souls II* para hacer *Bloodborne*, y *Dark Souls III*, pese a todo el reconocimiento obtenido, dejaba traslucir a un creador que ya estaba harto de la serie y quería dejarlo todo atado para siempre. ¿Es para él la nueva serie más gratificante desde el punto de vista creativo?

«Personalmente, no tengo ninguna preferencia», dice. «Al final, todo se reduce en gran medida a la decisión de negocio, a lo que todos [las partes implicadas] quieran hacer. Creo que ambas cosas tienen sus méritos. Una nueva serie como *Sekiro* nos permite a mí y al equipo mucha más libertad creativa para probar nuevas ideas. Pero una secuela es igual de divertida porque me permite pulir ideas existentes, mejorar cosas que tal vez lamenté no haber hecho tan bien la primera vez. Como creador y como jugador, existe este nivel de creatividad que significa que ambas [la nueva serie y las secuelas] están en pie de igualdad».

Bueno, tal vez. Pero nosotros sabemos qué opción preferimos. Miyazaki insiste, a pesar de que su reputación ha ido creciendo a lo largo de la última década —ha hecho una de las mejores trilogías de la historia de los videojuegos con *Dark Souls* y el mayor exclusivo de PS4 con *Bloodborne*, y ahora se ha asociado con la mayor distribuidora independiente del planeta—, en que FromSoftware no ha cambiado demasiado a lo largo de los años. Fue nombrado presidente de la compañía en 2014 —«Ahora ando un poco más atareado», sonríe—, pero aún mantiene un papel activo en cada componente de los juegos que dirige. Y se nota. Hay un sello distintivo en su trabajo. Y en el contexto de un E3 en el que la industria parecía un poco apoltronada, volcándose con demasiada comodidad hacia la siguiente tendencia de turno, *Sekiro* despunta a lo lejos, brillando como el filo de una espada bajo el sol abrasador. ■

El juego comienza con el secuestro del Joven Lord y el despedazamiento del brazo del protagonista y su muerte. «Un escultor manco de imaginería budista», como lo describe Miyazaki, te resucita y crea la Prótesis Shinobi. Es sin duda un planteamiento narrativo más abierto de lo que podríamos esperar de los juegos de FromSoftware.
El énfasis en el sigilo, así como el arpeo, hacen referencia a la trayectoria de From en los juegos de *Tenchu*. Al principio de la preproducción el estudio consideró retomar la serie, pero a Miyazaki le preocupaba que, dado que los *Tenchus* fueron hechos por un grupo diferente de desarrolladores, hacer una continuación de ellos podría parecer una mera copia.









AERO MODELISMO



Cómo *Starlink: Battle for Atlas* ha realizado la pirueta de refinar los juguetes que cobran vida

POR JEN SIMPKINS

La fantasía está muy bien si hablamos de naves espaciales de juguete o mundos virtuales, pero en los negocios ya es otra cosa. Por eso *Starlink: Battle for Atlas* tiene algo irresistiblemente audaz. La aventura espacial de mundo abierto de Ubisoft Toronto funciona con una serie de maquetas de naves que pueden desmontarse y remontarse en varias combinaciones que aparecen entonces y se usan en la partida. A todos los efectos, es un juego «toys-to-life», de juguetes que cobran vida.



Y los juguetes que cobran vida, si recuerdas bien, están un poco de capa caída, por decirlo con delicadeza. Tras el éxito de los *Skylanders* de Activision, el nuevo género se infló deprisa y montones de imitadores lanzaron al ruedo sus figuritas identificadas por RFID. Pero parece que el mercado era más pequeño de lo esperado: una o dos variedades de esos caros videojuegos de plástico eran más que suficientes para la mayoría de hogares. Si la burbuja de los «toys-to-life» no ha reventado, desde luego tiene mala pinta. La mayoría de estrellas del género han cerrado: *Disney Infinity* y *Lego Dimensions* han detenido por completo su producción, mientras que la saga *Skylanders* está por ahora en una pausa indefinida.

Hablamos de juegos que iban unidos a grandes marcas: *Spyro* fue la base de *Skylanders*, *Disney Infinity* tenía *Star Wars*, y en *Lego Dimensions* no solo pululaban los clásicos bloques de colores sino montones de personajes populares. En contraste, *Starlink* es una marca original que Ubisoft Toronto espera que pueda atraer los corazones y mentes de los niños de 8 a 12 años (y sus padres) por todo el mundo.

El riesgo no es nuevo para Ubisoft. Es una compañía tan deseosa como capaz de volcar recursos en conceptos admirables y diferentes. Pero una nueva marca que anima a comprar trozos de DLC de plástico, en un tiempo en que los jugadores se lo piensan muy mucho ante nada remotamente microtransaccional, es un movimiento atrevido. Sin embargo, mientras sigan iluminándose las miradas cada vez que se presenta y se juega a *Starlink* (los niños en las pruebas, los asombrados pero encantados periodistas entre bastidores del E3, el siempre pragmático Yves Guillemot, presidente de Ubisoft), la compañía parece dispuesta a seguir soñando. ▶



Matthew Rose, productor



Laurent Malville, director creativo

Juego Starlink: Battle for Atlas
Desarrollador/Editor Ubisoft (Toronto)
Formato PS4, Switch, Xbox One
Lanzamiento 2018



TOY STORY

Uno de los detalles que más nos gustan de *Starlink* es el concepto del propio Starlink. El nombre se refiere a la tecnología modular de las naves, tanto en el mundo real como en el fantástico. «Técnicamente ese avance ya estaba ahí cuando llegué, así que sabíamos que tendríamos que integrarlo», dice el jefe de diseño narrativo Joshua Mohan. En la ficción, las partes de las naves se guardan a bordo de la nave nodriza, la Equinox, y se proyectan en los combates mediante una especie de superposición cuántica (lo que permite que las naves existan a la vez dentro y fuera de la Equinox; la nave de Schrodinger, si se quiere). «Al poder jugar como cualquiera, lo que importa es la tripulación, no el individuo», dice Mohan. «No podíamos ligarlo a un solo personaje. Podríamos haber dicho: 'Es que Judge es mágico', pero ligar la tecnología *Starlink* con la trama nos permitió centrarnos en el grupo. La tecnología permite que todos trabajen juntos».

Starlink es hijo de escapistas y románticos: «excéntricos», como los describe Matthew Rose. En verano de 2013, Ubisoft Toronto había terminado el desarrollo de su primer juego, *Splinter Cell: Blacklist*, y el creciente estudio se dividió para encarar varios proyectos nuevos. «Creo que un poco fue un experimento de la empresa», opina Rose. «Éramos una apuesta barata, coger gente con ideas distintas no solo sobre lo que pueden ser los juegos, sino de cómo hacerlos. Vosotros ocho, los raros, sentaos en esa esquina y a ver qué se os ocurre». Las órdenes de Ubisoft eran 'explorar conceptos innovadores de juego y el uso de *hardware* de última generación para crear un concepto *mainstream*'. «Era casi una hoja en blanco», dice Rose. «Casi no hubo directrices en términos de género, público, tecnología, nada: solo algo».

Cuando amainó el miedo inicial, empezó el trabajo. La mayoría del pequeño equipo había participado en «game jams» (concursos de prototipos) y estaban deseando llevar algo del espíritu alternativo indie al terreno AAA. Cada dos semanas el equipo hacía tormenta de ideas: al final de la primera las habían condensado en 30 propuestas, que fueron votadas hasta que solo quedaron tres. Los prototipos se programaban durante la siguiente semana. «La regla era decir que no a todo», afirma Rose. Su intención era probar tantas ideas como fuera posible antes de la fecha tope de Navidad 2013, cuando el equipo elegiría su favorita y volaría a París para presentarla a Guillemot.

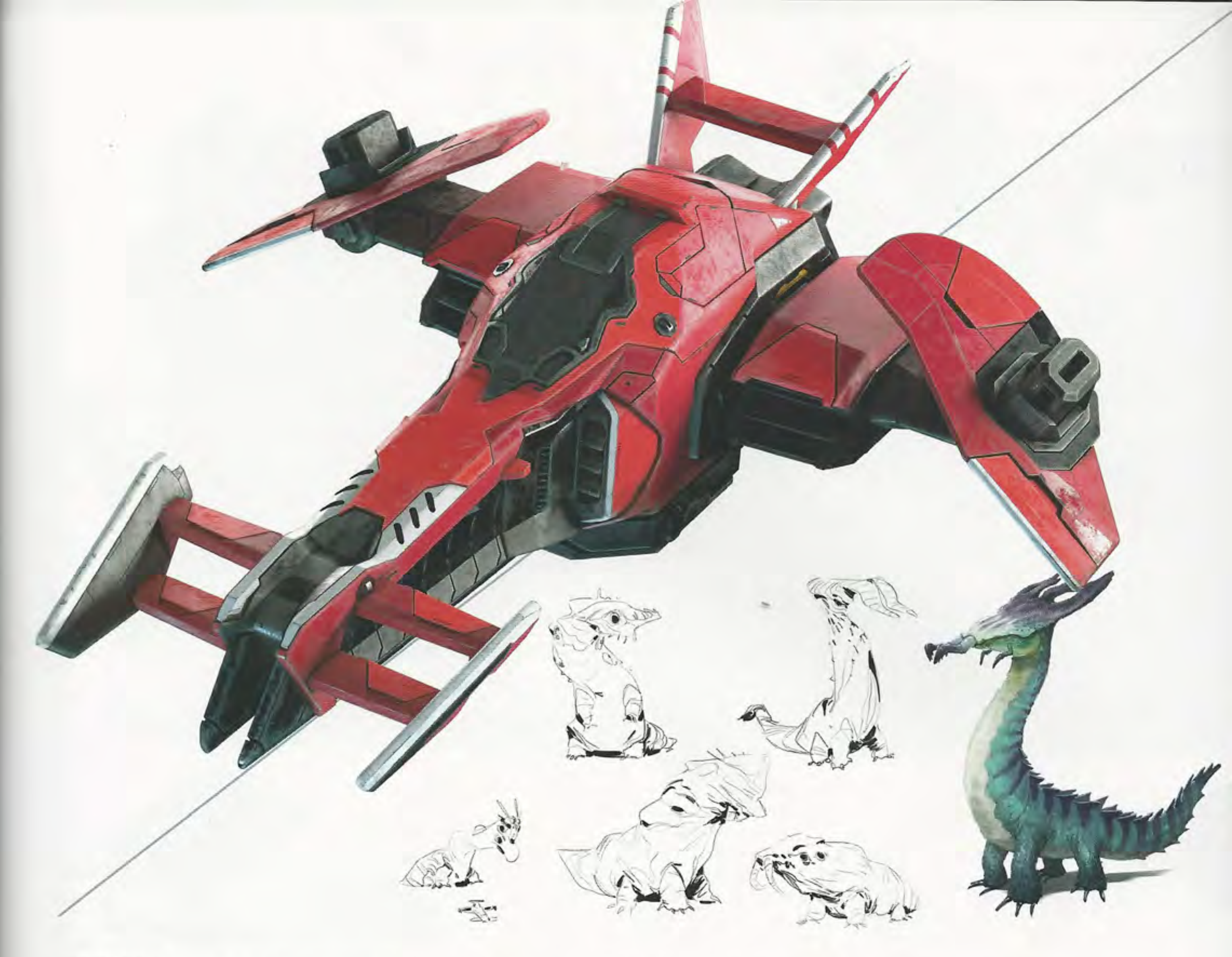
Lo que acabaría siendo *Starlink* había quedado archivado hacia la mitad de aquellos seis meses. Pero había algo pegadizo en aquella insólita mezcla de cables, Wiimotes y bloques (sorprende que el prototipo original fuera desmontado cuando los desarrolladores quisieron recuperar sus piezas de Lego). El juego al que iba digitalmente unido era sencillo, pero las reacciones de la gente cuando pasaban por aquel extraño rincón de la oficina de Toronto les daban ánimos. «Fue ver cómo jugaba la gente que no estaba involucrada, cómo su imaginación empezaba a llenar los huecos, lo que nos convenció de que era algo especial», dice Rose.

«Es un proyecto que pretende demostrar que un riesgo calculado es mejor que la ausencia de originalidad»

Se corrió la voz, y el equipo de *Starlink* hizo toda clase de nuevos amigos. «Hubo un tipo en particular al que encontramos una noche rondando por el estudio», nos cuenta mostrándonos una foto de un hombre haciendo volar por los pasillos su dron hecho a mano. «Conocí a Vlad [Adamenko] en nuestra barbacoa de verano, vino (es divertido, muy directo) y me dijo: "Lo estáis haciendo horriblemente mal". Contesté: "OK". Dijo: "Yo puedo arreglarlo". Y respondí: "Vale, estás en el equipo"». Pronto tenían el primer prototipo real de *Starlink*, situado sobre un controlador de movimiento casero muy parecido a un Mando Pistola de PlayStation en miniatura: una nave impresa en 3D, pintada a mano y sujeta con celo.

A los *testers* les encantó. «Estábamos muy nerviosos: era un prototipo basto, se caía a trozos», dice Rose. «El juego no era gran cosa (lo programamos en un mes porque pasamos demasiado tiempo con el prototipo), pero se lo enseñamos a aquellos niños y se quedaron boquiabiertos con la mirada iluminada». Estaba claro que aquel era el juego que había que llevar a París, al cuartel de Guillemot. «Nos ilusionó que tuviera la misma reacción que los niños. Así que le dio el visto bueno, y lo logramos».

Los juguetes definitivos están tremendamente pulidos. Tenemos ante nosotros filas de plástico brillante, con pilotos intercambiables. Son naves agradablemente grandotas, pero de forma elegante: pesan bastante en la mano, pero por sorpresa resultan ligeras sobre un mando de Xbox One (según Rose, la idea de los controles de movimiento era «un error, vista ahora», y la sustituye una base a medida para los mandos de PS4, Xbox One y Switch, con los que incluso los *testers* más jóvenes estaban familiarizados). Los pilotos se sujetan a la base con un chasquido (y aparecen en el juego con cinemáticas llamativas), y luego se pone encima la nave y la cabina transparente. Cuando se añaden o se quitan, las alas y las armas se materializan en su sitio en pantalla, con un mínimo tiempo de carga perfectamente disimulado en una fluida animación holográfica. Al cambiar las rápidas alas rojas de una nave por otras azules de aspecto reforzado, o descartar la Despedazadora gatling a favor de un Lanzallamas, el



Las tres facciones del juego (Forajidos, Prospectores y Expedición) van a la suya en este mundo abierto y vivo. Mientras que los investigadores de Expedición recompensarán tu ayuda con mods, los Forajidos te atacarán en cuanto te vean, lo que llevará a escaramuzas gloriosamente divertidas.

juego sigue nuestro ritmo, encajando cada parte en su sitio, lista para quitarla. En interés del periodismo, tiramos un juguete de la mesa de demos. Cae al suelo y permanece intacto. «¡Hemos hecho muchas pruebas de seguridad!», ríe el equipo al unísono.

Al principio había puertos para hasta tres armas distintas, para un escudo y para un motor auxiliar. «Gran idea sobre el papel, pero se volvía apabullante de jugar», dice Rose. «Hubo un ir y venir constante del juguete al juego, y del juego al juguete, y cada uno cambiaba al otro. Podíamos tener cinco armas distintas instaladas, y nadie podía llevar la cuenta. Algo en X, algo en Y... Pulsabas el botón que no era y hacías lo que no querías». Las alas incluso llegaban a dividirse para dar más opciones. *Starlink* era un gran juguete, pero un juego complejo.

Tras muchas miradas envidiosas a este grupo de excompañeros de *Splinter Cell*, el director creativo Laurent Malville se dio cuenta. «Lo que faltaba entonces era la transición de la fase de concepto al juego en sí», afirma Malville. «El avance estaba ahí, pero el juguete era demasiado complicado. Había cuatro o cinco conectores, casi más que botones en el mando. Y tenía algunos elementos de una IP, pero iba un poco en todas direcciones, y no acababa de haber un juego. Matt me dijo: 'Me gustaría que dieras forma a la visión, que simplifiques algunas partes y lo acabes de definir'». Ahora solo hay dos puertos principales en cada nave, uno a la izquierda y otro a la derecha.

Cuando juegas a *Starlink*, el punto de partida es sencillo e intuitivo: nuestra Despedazadora a la izquierda, la Andanada de Hielo a la derecha, cada una en su gatillo. Nuestra nave flota y avanza sobre las hierbas carmesís de Sonatus con la misma facilidad que un Sparrow en *Destiny*. La paleta de color de ci-fi setentera recuerda a *No Man's Sky*, aunque aquí cada canguro insectoide y cada flor-linterna se ha hecho a mano. Todo emana una fuerte iridiscencia alienígena.

Casi esperábamos que las cosas tuvieran una pinta suavizada para el público infantil. Pero la directriz del equipo de Toronto fue no ser condescendientes con sus jugadores, algo que lo impregnó todo, desde el estilo visual del juego a su estructura o su dificultad. «Nuestra primera versión era un juego infantil mucho más tradicional», dice Rose. «Fue fundamental que descubriéramos la inmensa distancia que hay entre esos juegos (muy lineales, casi maternales, en tonos pastel y con aspecto de dibujos), y los juegos +16 de mundo abierto. Y en medio hay muy poca cosa. Los niños no juegan a esos juegos [más adultos] por transgresión, y hemos recabado muchos datos sobre el tema. Los juegan porque quieren libertad, autonomía, elegir y experimentar». ▶



Puedes visitar los siete planetas del sistema de *Starlink* en el orden que quieras. Están divididos en tres sectores: Fácil, Medio y Difícil. Incluso el Sonatus Fácil es duro: al ser un mundo vivo, esta pelea con Legión Prime puede ocurrir en cualquier parte, y a veces escasea la cobertura.

Obra de un equipo cuya experiencia colectiva incluye trabajos en *Far Cry, Assassin's Creed y Watch Dogs,* el mundo abierto de *Starlink* es sofisticado. Juegas como cualquiera de los pilotos de la Iniciativa *Starlink* (probablemente el recién llegado Mason, incluido en el paquete de iniciación junto a una Despedazadora, una Andanada de Hielo, un Lanzallamas, una nave, un armazón y el propio juego) en un doble intento por devolver al gaseoso piloto alienígena mentecolmena Judge a su planeta y salvar el sistema estelar de las garras de la Legión Olvidada. La principal amenaza de *Starlink* está arrasando la tierra, utilizando Extractores para conseguir el raro mineral Nova. «Están conquistando el mundo de forma dinámica», dice Rose, «así que si sueltas el mando y dejas el juego en marcha acabarán por conquistar todo el sistema solar». Por suerte, hay aliados en juego: varias facciones de este mundo persistente te piden ayuda para construir y mejorar baluartes, actualizando sus defensas y recogiendo datos (un minijuego de escaneo nos obliga a adaptar nuestra nave in situ para maniobrar mejor mientras perseguimos a la fauna local). Si les ayudas, su respuesta será unirse a tu lucha contra la Legión, incluso cuando no estés en su propio planeta.

El combate planetario contra un bien protegido Extractor nos convence aún más de que el equipo de Toronto no infravalora a los jugadores jóvenes. Aunque no sea precisamente revolucionario (destruir las torres más pequeñas para darle a la mayor, cargarse a una oleada de malos, despejar y repetir) la misión exige tanto destreza manual como un cierto grado de pensamiento táctico. Los Cíclopes de Hielo a los que nos enfrentamos son lentos, así que añadimos más partes defensivas a nuestra nave a expensas de la velocidad. Si cambiamos a nuestro piloto por Shade, por su parte, nos deja en L1 su súper habilidad de Desvanecimiento para ayudar a escondernos cuando el tiroteo se vuelve frenético. Tras quedarnos repetidamente congelados, sustituimos nuestra Andanada de Hielo por el Lanzallamas. Su alcance deja mucho que desear, pero tiene otro uso: si prendemos fuego al terreno ante nosotros y atravesamos las llamas, nos descongelamos, aunque tendremos que dar varios trompos para apagar nuestro aparato.

Mientras nos enfrentamos al Extractor y saltamos sobre los ataques eléctricos de las torres, experimentamos con parejas de armas y el juego se pausa cada vez que quitamos una pieza (aunque nos cuentan que esa opción puede desactivarse para vivir una experiencia continua más desafiante).

Le cogemos cariño a la combinación de un *blaster* de vórtice, un



TEJIDO CONECTIVO

Los conectores a medida de los juguetes costaron mucho trabajo. «Todo el mundo de la fabricación nos decía que estábamos locos por querer hacer nuestros conectores, porque hacerlos fiables es un reto enorme», dice el productor Matthew Rose. Tenían que usar algo ya existente, les decían, si esperaban pasar los tests eléctricos y conservar la cordura. Con etiquetas RFID leídas por una base receptora aparte, quizás. Pero ninguno de los conectores existentes tenía el feeling que buscaban, la sensación táctil de que una pieza se había conectado satisfactoriamente en su lugar y que no se iba a soltar por error. El equipo probó varias combinaciones de USB y cierres magnéticos hasta que crearon sus propios conectores avanzados, con los chips dentro de paredes altas y con clavijas de conexión profundas.







arma de asedio que agrupa a varios enemigos, y el cañón Volcán, que no solo atraviesa a los enemigos reduciendo su armadura, sino que como arma de calor es brutalmente eficaz contra nuestros gélidos adversarios... sobre todo cuando el vórtice en el que penetra se convierte en una bola de fuego. «Uno de los pilares del juego es el combate creativo», dice el director creativo Malville, «así que al desarrollar esa idea nos preguntábamos: '¿Para qué voy a querer más piezas?'. No queremos bloquear el acceso a partes del juego. Yo querría más piezas porque querría construir mi selección, y tener más posibilidades de juego. Eso nos pareció un refuerzo mucho más positivo».

De hecho, aunque otra arma de asedio, la Levitadora, no sea una elección obligada (*Starlink* puede terminarse con el paquete inicial), sus efectos desde luego son más entretenidos que los del típico simulador de tiros. Para el equipo, el reto es diseñar piezas extra de pago que sean deseables, más que esenciales. «Los jugadores no ven estos añadidos como "esto lo necesito", sino "esto lo quiero"», dice el director del juego, Richard Castillo. «Facilita resolver algunos puzles, o acabar con enemigos que antes eran más difíciles. Y necesitan tener su propia personalidad: es difícil asegurarse de que cada arma tenga una dosis de emoción». Conseguirlo sin desequilibrar el juego a favor de las armas no-iniciales puede ser difícil: aunque han suavizado la Levitadora, en esta situación de combate en particular nuestro cañón Volcán le da sopas con honda a la Despedazadora o al Lanzallamas.

Y es igual de efectivo cuando localizamos a nuestro blanco principal: el intimidantemente grande Legión Prime, un tanque araña con armadura de hielo en sus junturas. O sea, cuando podemos posar la mirilla sobre ellas: el Prime no es presa fácil, y camina protegiendo sus áreas vulnerables. Eso nos impulsa a repensar nuestra nave de nuevo: descartamos la elegante configuración de cuatro alas e insertamos un único juego angular de pura maniobrabilidad, que nos permite zambullirnos varias veces entre las piernas del tanque araña y virar en redondo al otro lado para seguir atacándolo. Al fin tenemos una razón para probar la agilidad de nuestra nave, y es emocionante; como lo es que Mason consiga impactar con su ataque supercargado, un Bombardeo Orbital tan potente que toda la pantalla se queda en blanco.

Somos conscientes de que la variedad de pilotos, alas y armas con las que estamos experimentando ▶







«*Akira* ha sido una gran influencia: se pueden notar detalles, particularmente en la tecnología», dice el director de arte Daniel Ebanks. «En un juego ci-fi, tienes que hacer que la tecnología sea al mismo tiempo creíble y atractiva».

no estarán al alcance inmediato de todo el mundo. A fin de cuentas, *Starlink* es un juego «toy-to-life» y los jugadores (o sus padres) tendrán que pagar por cada pieza de contenido extra que quieran poseer. Pero la propiedad del juguete es el punto clave: Ubisoft Toronto se ha esforzado para ajustar un modelo de negocio económicamente exigente con ciertas concesiones. Durante una misión secundaria en unas ruinas hallamos un puzle deslizante que solo puede resolverse con hielo: la Andanada de Hielo sirve, y viene con el paquete inicial. Hay contenedores de energía en el rayo antigravitatorio de nuestra nave, que sirven tanto para resolver puzles como combates. Sin embargo, el puzle deslizante tiene varios pasos, y nos preguntamos cuán desastrosos pueden ser otros rompecabezas sin armas del elemento adecuado. Pero existe una alternativa que nos parece un compromiso de lo más tierno: compartir. *Starlink* registra cada pieza conectada durante cinco días, así que los jugadores pueden escanear las de sus amigos para probarlas durante un tiempo limitado (los dueños de las piezas, claro, irán refrescando a menudo sus propios registros, aunque temblamos al pensar en las rabietas que puedan desatarse si un preciado cañón se pierde tras el sofá).

El sistema de árboles de habilidad de cada piloto a lo RPG y las modificaciones coleccionables dentro del juego, equipables tanto a las naves como a las armas para cambiar sus propiedades, servirán además para que el kit inicial tenga una vida menos perecedera. Pero lo que choca más es la disposición de abandonar por completo la fisicidad de la inversión, permitiendo que los jugadores empleen e incluso compren piezas exclusivamente digitales. De hecho, en la versión de *Starlink* para Switch es la única forma de jugar en modo portátil: solo la versión conectada funciona con los juguetes. Pero eso también da la flexibilidad de no tener que cargar con tu colección mientras viajas, explica Malville. La pregunta, entonces, es cuánta gente sentirá el impulso de comprar el plástico; aunque no se ha confirmado, sospechamos que las piezas digitales pueden ser algo más baratas. «Creo que mucha gente va a querer comprar las naves porque se ven y se notan estupendas», dice Malville. «Pero somos conscientes de que hay jugadores, quizás mayores, que querrán meterse en el mundo abierto, en las mecánicas de RPG, en la progresión dinámica de la Legión, y que preferirán eso a los juguetes».



Richard Castillo, director de juego



Daniel Ebanks, director artístico

COSTE Y SEGURIDAD

Para el director de arte Daniel Ebanks, trabajar en un título «toys-to-life» ha hecho aflorar multitud de retos de diseño. «Me he pasado mi carrera haciendo cosas que no tenían que existir», dice. «[*Starlink*] me abrió los ojos». De golpe, cositas como que la pieza de una nave sea demasiado fina para funcionar eran un problema. Los costes de construcción y los asuntos prácticos, la comodidad del usuario y los temas de seguridad empezaron a ser tan prioritarios como la estética: desde muy pronto, Ubisoft Toronto contrató a un diseñador industrial de juguetes de la compañía local Spin Master para que les guiara por el proceso de fabricación. A Ebanks aún le duele haber cedido en algo muy concreto: un acabado de pintura en varios tonos de rojo que resultó demasiado caro para aplicarlo: «¡En mi mesa guardo un ala de lo que pudo ser!».

Pese a todo el cuidado diseño, el modelo de negocio amistoso y la pasión, Ubisoft necesita vender una cantidad considerable de naves para vaciar los almacenes y pagar a los fabricantes en China. Dado el estado del mercado del género, que la compra de las naves de juguete sea opcional podría salir mal. Comentamos que tanto al equipo como a la compañía debe haberles puesto nerviosos dedicarse a un «toys-to-life» soñado en 2013 cuando algunos años después el mercado pareció hundirse. «Oh, desde luego», responde Rose. «No puedes ignorarlo. Y ves el pánico. Parte de mi tarea como productor es ocuparme del negocio, y tuvimos que calmar a todo el mundo de la parte empresarial». Fueron clave para mantener el sueño con vida varios estudios de datos y grupos focales. «Resultaron muy útiles, para poder volver con el área de negocio y decirles: "Sé qué pensáis de esta tendencia. Pero los datos sobre nuestro juego son muy prometedores"».

Según Rose, los *testers* han notado las diferencias entre *Starlink* y otros títulos «toys-to-life»: el aspecto modular, la estructura de mundo abierto. Calmar los ánimos fue importante para la moral. «Tienes a mucha otra gente, otros departamentos y equipos, y de ahí vienen parte de esos nervios, de esa energía. Pero también creo que ahí nace un poco de ese espíritu de juego pionero: no necesariamente de rebelarse contra nada, sino de tener fe en el proceso creativo y en la innovación, en cómo lo llevamos a cabo y cómo va saliendo todo».

Rose, inspirado por una infancia viendo *Los Centuriones* y jugando con los Micronautas, está convencido de que volver a la inventiva alocada de las compañías de juguetes de los 80 es justo lo que necesita el mundo del juego de gran presupuesto. «Creo que es algo que sería provechoso para la industria del entretenimiento en general. Ahora hay menos de aquella experimentación. Creo que en parte es porque la gente se pone nerviosa si algo no va a un cajón concreto. En cuanto intentas algo nuevo te dicen: 'Oh, ya entiendo, es aquello'. Y tú dices: 'No, estamos intentando hacer algo distinto'. Para nosotros, ha sido un reto».



Sin duda, *Starlink* conectará con los adultos nostálgicos con afición coleccionista. Está por ver si otro público, el preadolescente, responderá a estos cuasi-Transformers tan bien como a la moneda virtual con la que compran aspectos de los battle-royale. Es preocupante que todo el elenco de personajes de *Starlink* -con la excepción del enorme, conceptual y un tanto adorable Judge- comparta un asombroso parecido entre ellos, una serie de siluetas con cintura de avispa y mallas ajustadas (si Luke Skywalker no pudo vender los «toys-to-life», no estamos seguros de que lo vaya a lograr el protagonista de Starlink, Mason, un tío embutido en neopreno). También es cierto que no importa lo que digan los datos sobre la importancia de humanoides con los que identificarse, *Starlink* va de las naves.

Está claro que el equipo de Ubisoft Toronto entiende los desafíos empresariales de su título de «toys-to-life», pero también esperan que *Starlink* sea algo más que vender tantos remaches de plástico como puedan. Es un proyecto que pretende demostrar que es mejor un riesgo calculado que una falta de originalidad, salga como salga; e incluso que equilibrar el saber empresarial y una poquita de magia podría lograr que lo que parece una fantasía se haga realidad. «Yo siempre utilizo el ejemplo de Mike Wasilewski», dice el director de arte Daniel Ebanks. «Es programador, un tío muy serio: súper cínico. Iba a entrar en el proyecto y estaba en plan: 'Déjame ver esas cosas'. Miré mientras activaba una nave por primera vez, y literalmente sonrió y dijo: 'Vale, esto es bastante chulo'. Si le convencimos a él, tenemos algo». Rose está de acuerdo: «Puede venirte el tipo de ventas más escéptico que te dice: 'Pero, ¿no habéis visto los índices?'. Y le contestas: 'Ven a jugar'. Y vienen, juegan con los juguetes y sacan al niño que tienen dentro. Todo el mundo. Ver esa chispa de magia, esa alegría, es lo que ha mantenido vivo el proyecto». ■

NO LO OLVIDEMOS

Presentamos la artísticamente dividida representación de la Primera Guerra Mundial de Aardman y DigixArt, donde cada fotograma es una pintura

Por Edwin Evans-Thirlwell

La imagen habitual de la Primera Guerra Mundial es una de simultánea intimidad y espacio, de soldados enfrentados, hundidos durante meses en trincheras a apenas 50 metros de distancia, pero incapaces de verse o hablar entre ellos. Esa es una imagen de la cual *11-11: Memories Retold* a la vez bebe y trabaja por desmontar, al tiempo que persigue las historias más pequeñas y tranquilas que a menudo quedan ahogadas por la atronadora mística de la guerra. Fruto de la colaboración entre el estudio cinematográfico británico Aardman Animations y la desarrolladora DigixArt de Montpellier, el juego imbrica los cismas culturales y geográficos de la ambientación en su dirección de arte, su narrativa y sus mecánicas, para poco a poco irlos desgastando. Pensado para coincidir con el centenario del fin de la guerra, es un raro intento por explorar un conflicto terrible desde ambos bandos, y resulta notable por cómo deconstruye el arte de la pintura desde la mismísima tecnología de su motor.

11-11 es la historia de dos soldados: el fotógrafo de guerra canadiense Harry, doblado en inglés por Elijah Wood, y el oficial de comunicaciones alemán Kurt, con la voz de Sebastian Koch. Sigue las acciones de ambos personajes en las jornadas y semanas que precedieron al Día del Armisticio en noviembre de 1918, y permite al jugador saltar entre sus dos perspectivas a medida que viajan de la retaguardia hasta el frente. La versión de Kurt toma la forma de una serie de cartas, mientras que Harry lo cuenta en retrospectiva, y existe la posibilidad de que lleguen a encontrarse. Además, pasarás tiempo en los cuerpos de sus dos compañeros animales, la paloma de Kurt y el gato de Harry, que también viven en las trincheras. Ninguno de los protagonistas es un combatiente en el sentido habitual de los videojuegos, y aunque hay una especie de puzles, DigixArt y Aardman prefieren evitar los elementos «jugones» que existen solo porque sí. El proyecto, como explica el cofundador de DigixArt **Yoan Fanise**, no solo va dirigido a los entusiastas, sino a un público lego en la materia que quizá no disfrute de tales retos. Jugarlo, dice, debería ser tan simple como «pasar una página».

Memories Retold comenzó su andadura durante el festival Games for Change de 2016, cuando Fanise se topó con **Dan Efergan**, director creativo de la división interactiva de Aardman. Fanise ya había trabajado en un juego de la Primera Guerra Mundial cuando estaba en Ubisoft Montpellier, *Valiant Hearts: The Great War* de 2014, y había vuelto al tema tras completar su primer lanzamiento independiente, el juego musical *Lost in Harmony*. Ambos discutieron una colaboración «clandestina» en los meses siguientes, mientras Fanise se esforzaba por enterrar en materiales de investigación a su colega de Aardman. El tema se activó cuando Bandai Namco expresó su interés por el proyecto, y dio a Efergan apenas dos semanas para desvelar y vender el concepto a sus superiores.

«LA GENTE ASUME QUE SOLO HACEMOS ANIMACIONES DE PLÁSTICO. LUCHAMOS CONTRA ESO»

Por suerte, no costó mucho convencerles. El juego atrajo a Aardman tanto por el asunto del tema histórico (el cofundador del estudio David Sproxton es, según palabras de Efergan, «un friki de la 1ª GM» cuyo abuelo pudo estar involucrado en los legendarios partidos de fútbol entre trincheras de la navidad de 1914) como para mejorar su imagen como creadores de juegos. «Lo difícil es que la gente asume que solo hacemos animaciones de plástico», dice Efergan. «Siempre luchamos contra eso, sobre todo yo». Prolífica editora de juegos para PC y navegador, la división digital de Aardman llevaba buscando el norte desde la decadencia del Flash hace diez años. «Yo pensaba que sería como una escalera: ya hemos demostrado lo que sabemos, ahora pasaremos a hacer *apps*. Pero durante ese tiempo todo cambió a algo muy distinto: un juego para móvil es ahora algo muy concreto, con su *free-mium* y todo lo demás». Entre 2014 y 2015, el equipo de Efergan tomó la decisión crítica de «saltarse» el móvil en favor de proyectos más grandes con el acento en «los personajes y las historias, las emociones, el corazón y las conexiones con la gente». *11-11: Memories Retold* encajó perfectamente con eso.

Lo que llama inmediatamente la atención de *11-11* es su estética y su tecnología. Para usar una frase muy manida, el juego parece un cuadro: pero donde otros juegos con estéticas similares solo aplican texturas estáticas a sus mundos, el secreto de *11-11* es que trata cada fotograma individual como un cuadro en dos dimensiones, con un motor que añade 'pinceladas' dinámicamente, en tiempo real. El resultado es una experiencia que recuerda a un lienzo que ▶



Juego *11-11* Memories Retold
Producción Bandai Namco
Desarrollo DigixArt, Aardman Animations
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento 2018



Yoan Fanise, co-fundador de DigixArt.

se está pintando, con hasta 75.000 pinceladas individuales por fotograma.

El motor, basado en Unity, intenta replicar no solo la textura del óleo sobre la tela, sino las decisiones que podría tomar un artista humano sobre el ángulo, la longitud y la duración de la pincelada, las cualidades de la luz y qué detalles son más significativos. «Son millones de diminutas elecciones, y estamos intentando interpretarlas dentro de un proceso», dice Efergan. «Entre bambalinas tienes lo que podríamos calificar como unos gráficos de calidad PS2, con texturas básicas y renderizados por debajo, y luego esa información crea la base para cada pincelada. Y encima de todo tienes el ángulo de la pincelada, qué pinceles se usan, cómo de larga debería ser cada una, cómo de rápidas...».

«Para conseguir que un [programa] sombreador pinte como lo haría un humano, hemos estudiado lo más cercano a una pintura animada que hemos podido encontrar», explica el director artístico **Bram Ttwheam**. «Hay una técnica de pintura al óleo sobre cristal que se fotografía antes de pintar encima el siguiente fotograma. El gran maestro es Alexander Petrov». *11-11* intenta emular muchas de las peculiaridades de esta técnica. «Por ejemplo, si sobrepintas mucho rato una imagen se produce un efecto de destello conocido como 'hervido', que nuestro sombreador puede repetir». El juego también captura la escala de cada pincelada junto a manchas artísticas como bordes imprecisos: «Tenemos un atlas de tipos de pincel para efectos de punteado, espátulas y brochas de cerdas suaves». Llegar a este punto ha necesitado mucho más trabajo del que esperaban, principalmente porque los ordenadores sencillamente no son capaces de variar y calibrar las decisiones que puede tomar un pintor humano. «Nuestros artistas 3D han tenido que ir poniendo capa tras capa de información en cada objeto de las escenas y en el fondo para ayudar al ordenador a que tome las decisiones correctas», dice Efergan.









La guerra y el género
Aardman y Bandai son conscientes de la actual discusión sobre la diversidad de género en los juegos: la serie *Battlefield* de EA DICE, que el año pasado trasladó a los jugadores a la Primera Guerra Mundial, fue atacada recientemente por incluir mujeres soldado en *Battlefield V*, ambientado en la 2ª GM. Daniel Efergan saca el tema por su cuenta, para defender la elección de protagonistas masculinos. «Creemos de verdad en los modelos de comportamiento, en construirlos (para todos). Pero cuando vuelves a ese periodo, tienes un entorno sexista y homogeneizado que intentas replicar». Lionel Lovisa, productor de Namco Bandai, es un poco más combativo: «Ni siquiera lo pensamos. Ya sabemos que siempre habrá alguien a quien no le guste: 'Oh, vaya, no hay chica'. Hemos intentado ser tan respetuosos con todos como hemos podido».

Los desarrolladores han experimentado con notas de pura fantasía. En una idea para una escena descartada, el gas mostaza tomaba la forma de una inmensa mano.

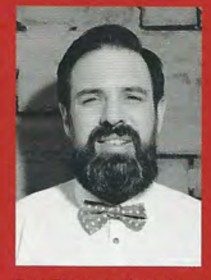
Aparte de las técnicas de Petrov, el juego se inspira un poco en el Impresionismo, el antaño despreciado movimiento artístico del siglo XIX estrenado por Claude Monet, que otorga prioridad al fugaz juego de la luz y el color mediante toques y pinceladas rápidas y rotas. Ttwheam sugiere que, como referencia, el Impresionismo es una forma útil de desarrollar algunas de las inquietudes narrativas del juego: es más «subjetivo» que la pintura realista clásica, lo que permite un sentido más fuerte de la emoción o dar importancia a la iluminación y la textura de una escena. El estudio consideró también si inspirarse en movimientos más cercanos a la época de la Gran Guerra, entre ellos el Cubismo, donde los objetos se rompen en formas bruscas y ultraterrenas sobre un plano en 2D. «Hubo conversaciones sobre el estrés postraumático y el Cubismo, y la deconstrucción de la realidad», recuerda Efergan. «Pero deconstruir la realidad es mucho más difícil cuando debajo estás atado a las físicas de un motor gráfico 3D». Para Ttwheam, el Cubismo, junto a movimientos contemporáneos como el Expresionismo y el Futurismo, eran demasiado «rígidos» o «brutales» para contar la historia que Aardman y DigixArt buscaban.

«DECONSTRUIR LA REALIDAD ES MÁS DIFÍCIL CUANDO ESTÁS ATADO A UN MOTOR 3D»

Al vincularse a esas tradiciones, los desarrolladores son conscientes de cortar con la obsesión de la industria por el fotorrealismo y la alta fidelidad. «Es algo que siempre me ha confundido, ese deseo de crear algo más perfecto que la realidad», dice Efergan. «Para mí eso es una locura, porque cuando creas arte se trata de que elijas la información que le das a alguien y con qué estilo». Pese a todo, *11-11* está hasta cierto punto influido por las expectativas del público para los juegos de cierta escala. «Bram me enseñó una animación que había creado en estilo Futurista, y le dije que tenía muy buena pinta, encajaba muy bien», añade Fanise. «Pero un jugador, uno joven, que no supiera nada de historia del arte, lo vería y pensaría que es un juego poligonal barato».

En parte, la dirección visual de *11-11* fascina porque se resiste a la noción de una realidad estática, de un mundo sólido bajo la representación: en su lugar, fundamenta la construcción de la realidad, momento a momento. Eso subyace a una historia sobre la experiencia del conflicto desde ambos bandos, que se embarca tanto en la exploración de cómo las fuerzas enemigas se demonizan mutuamente, y en el modo en que cada uno de los participantes individuales rompe con esas representaciones. «Se trata de ver cómo se comunican esos puntos de vista, y cómo cambia la comunicación», dice Efergan. Una prioridad clave ha sido desmontar mitos sobre los alemanes. A Aardman y DigixArt se les ocurrió jugar en una escena inicial con las caricaturas propagandísticas de los soldados alemanes, pero les preocupó que el público internacional se las tomara literalmente. «Estábamos jugando con un giro cultural que proyectaban los aliados, y en particular el Reino Unido», nos cuenta Efergan.

Esencial para todo ello son los cambios de perspectiva del juego, que te ▶


Dan Efergan, director creativo de digital en Aardman.


La banda sonora del juego emplea toda una banda sinfónica, algo insólito para un proyecto de esta envergadura, y se inspira en Claude Debussy, entre otros compositores de la época.



Bram Ttwheam, director de arte.

permiten ver más allá de los prejuicios sobre los hombres de la trinchera contraria, unos metros más allá. «En el lado francés y británico pensaban que los alemanes estaban fuertes y sanos», comenta Fanise. «Y no era así, porque entre 1917 y 1918 hubo una gran hambruna en Alemania, a causa del bloqueo Aliado. Esa fue la razón de que terminara la guerra: porque a Alemania ya no le quedaba comida, ni más metal para crear proyectiles. Así que al cambiar de bandos puedes ver lo que tienen en común, y también lo que piensan sobre el otro bando, y en qué se equivocan. Es algo pedagógico». La mecánica de cambio también da forma al patrón de colores, y a la partitura orquestal de Olivier Deriviere: cada bando tiene su propia paleta con sutiles diferencias, que cambia según lo alejado que estés del frente, y la banda sonora tiene dos melodías contrarias que se entrelazan a medida que se aproxima el Día del Armisticio.

Como parte del proceso de exponer y disipar ilusiones, cada protagonista está definido no por un arma sino por su habilidad de formar percepciones de la Guerra. Equipado con una cámara Kodak, Harry debe decidir qué clase de legado quiere dejar. «¿Haces las fotos que te pidieron, para los materiales oficiales de propaganda, o quizás tomas otras fotos que crees que dan testimonio de lo que ocurrió en el frente?», se pregunta Fanise. «La Primera Guerra Mundial fue la primera vez que surgió esta pregunta, porque fue la primera guerra en la que tenías cámaras portátiles. Pero también podías falsificar cosas, podías mentir, podías hacer lo que quisieras con una foto». Mientras, Kurt puede usar sus herramientas como técnico de comunicaciones para escuchar conversaciones y hacer conexiones, aunque los desarrolladores no sueltan prenda sobre los detalles. «Hasta cierto grado, aunque no es algo tan directo, tienes audio de un lado y visión del otro», dice Efergan.

Las barreras lingüísticas del juego son igual de cruciales que la representación de la guerra como el borroso erial lleno de cráteres de la Tierra de Nadie. «Cuando lees todas las cartas y testimonios de la Primera Guerra Mundial, es una confusión lingüística que ocurre constantemente», dice Fanise. «Porque los británicos y los franceses estaban juntos, pero no siempre se entendían, así que había pequeños diccionarios. Y a

El respeto por los caídos es uno de los temas más mencionados en *11-11*. Como ocurre con otras historias de las Guerras Mundiales, es algo que amenaza con volver inofensiva la crítica que el juego hace de esa guerra y de las guerras en general.

veces había encuentros con el enemigo cuando ibas a buscar agua al único sitio al que podían ambos bandos, cuando se suponía que no debías disparar». Era vital poder comunicarse en tales situaciones, pero conversar con el enemigo era, claro, tabú; una contradicción que Fanise encuentra fascinante. En una versión primitiva del juego, parte del reparto hablaba en «estrafurcios», y pedía al jugador que infiriese lo que se decía, pero a medida que aumentaba la cantidad de frases, resultó algo más cómico que útil. Al final, el desarrollador optó porque todos los personajes hablasen en sus lenguas nativas.

«LA PREGUNTA ERA: ¿POR QUÉ SEGUIMOS MATÁNDONOS, CUANDO SABEMOS QUE SE ACABARÁ?»

Uno de los elementos más fantásticos del juego son los compañeros animales, que se basan en las historias de gatos que mantenían las trincheras libres de ratas y de palomas que se usaban para comunicarse y, más brutalmente, para detectar gas. Aunque en cierta forma son extensiones simbólicas de sus dueños, aportan sus propias perspectivas independientes sobre el conflicto, inmunes tanto a la geografía destrozada como a la obediencia a rey o patria alguno. «El gato podía correr de un lado al otro», cuenta Fanise. «Podía ir adelante y atrás entre las líneas enemigas y ser acariciado por gente diferente. Te imaginas que, si pudieras hablar con ellos, te dirían: 'Pero, ¿qué cojones estáis haciendo?'».

El gato también se presta a la intimidad de la vida de trinchera, conectando con el deseo de recoger historias individuales de humor y mundanidad a menudo enterradas bajo una mitología de valor y sufrimiento. «Uno de los malentendidos que existen sobre la 1ª GM es que la gente cree que todo eran batallas, salir de la trinchera y morir», dice Fanise. «Y eso era como el 2% del tiempo; el otro 98% era solo esperar órdenes, o cavar, preparándose para el ataque. En general era aburrido. Jugaban a cartas, hacían joyería y cuchillos de los restos de casquillos».

Harry y Kurt pueden hasta cierto punto influir en la historia del otro: al saltar entre ellos serás testigo de los efectos a mayor escala de sus decisiones, directa o indirectamente. Además de sus diferentes herramientas, les distingue la edad: Harry es un jovencillo novato de Toronto arrastrado por sus ideales del conflicto heroico, mientras que Kurt es mayor y está más desencantado. El cambio de tiempo narrativo y de estilo entre los protagonistas mantiene al jugador a una distancia atractiva y analítica de los hechos de la guerra, según los guionistas **Stephen Long y Iain Sharkey**. «Las cartas de Kurt te transmiten cierta intimidad», dice Long. «Mientras que el arco de Harry es básicamente el paso de chico a hombre, una historia de maduración, así que tener esa mirada retrospectiva... encajaba bien con la inocencia de aquel momento. Con Kurt resultó importante llevar un registro de su estado mental». Kurt es una especie de pacifista, aunque uno al que no le importa trabajar en una fábrica de armas; el tiempo que pase en el frente tiene tanto que ver con ciertos objetivos personales como con servir al Káiser.

Para Fanise, *11-11* es más que un homenaje a la Gran Guerra: es un campo de pruebas de tácticas pedagógicas y narrativas que podrían aplicarse a muchas otras situaciones y relaciones entre individuos o grupos. «Creo que puedo confesar que, para mí, *Memories Retold* es una marca que va más allá de *11-11*. Supón que quitamos de la ecuación la 1ª GM y tocamos otros temas, con la misma mecánica de los dos puntos de vista». Propone un juego sobre el esclavismo, donde el jugador vería a través de los ojos tanto del esclavista como de una víctima. También sugiere un juego sobre el sexismo actual, que cuente la vida en una oficina desde la perspectiva masculina y femenina, mostrando cómo las mismas situaciones generan reacciones distintas.

Sin haber echado mano a un prototipo es difícil decidir si se trata de una idea valiente digna de elogio o de un exceso: la retórica de que «toda cuestión tiene dos lados» a menudo lleva a errores peligrosos. Pero este nuevo juego sigue siendo prometedor, el desmantelamiento y la arqueología de una era maldita que podría, con su deslumbrante juego de capas, perspectivas y texturas, capturar algo de la extrañeza de la guerra donde otros juegos solo ven el derramamiento de sangre. «Notas como va creciendo la rabia justo hasta el Armisticio, hasta llegar al punto en que todos sabían que iba a llegar la paz, pero estaba en el aire, y la pregunta era: ¿por qué seguimos matándonos, cuando sabemos que se va a acabar? Fue aquel punto de locura. ¿Por qué no nos vamos todos a casa?». ■

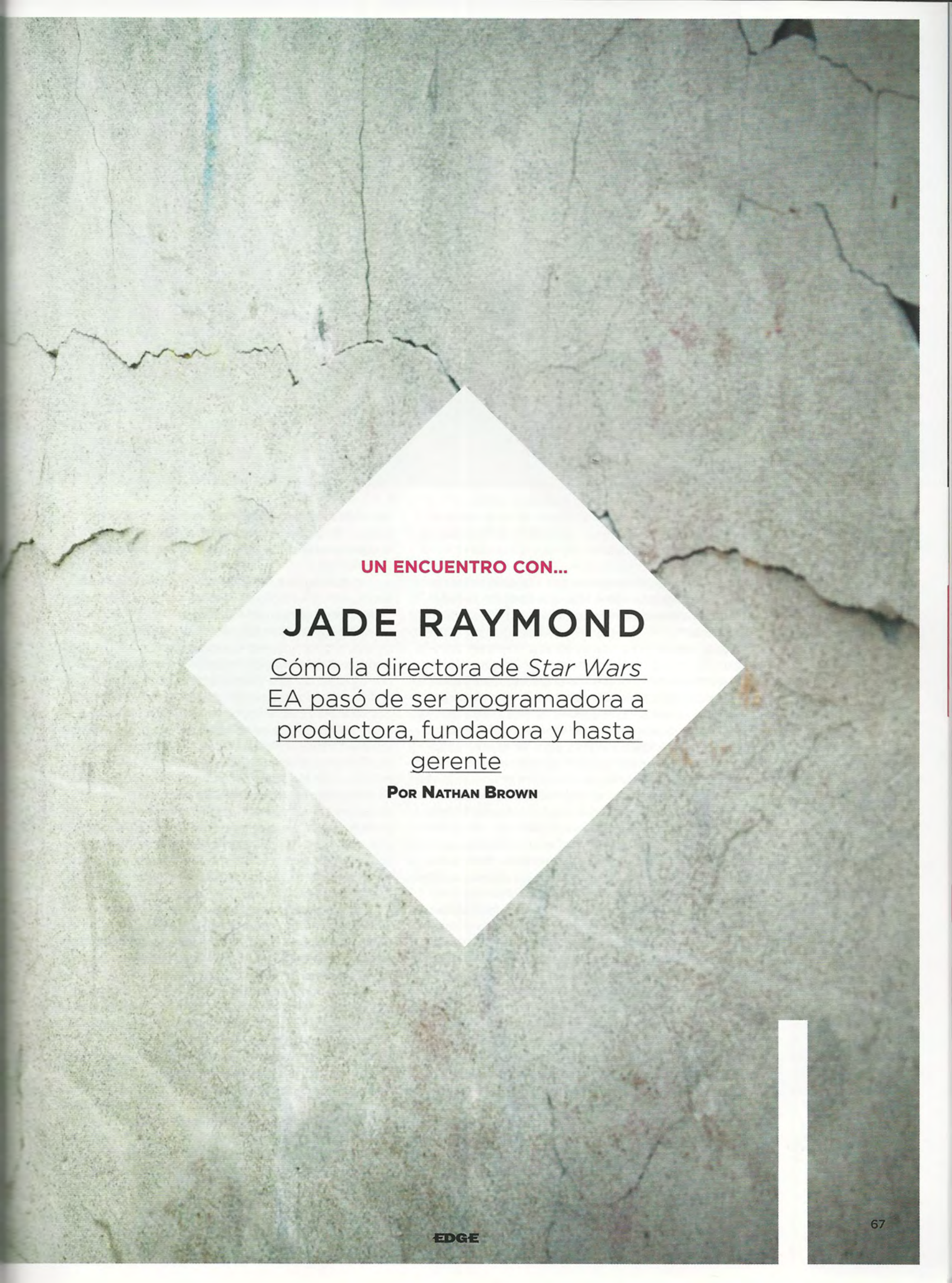
Pieza de época

11-11 aprovecha en gran medida la investigación de dos historiadores, Peter Doyle y Robin Schaefer. Su trabajo ha sacado a la luz algunas sorprendentes revelaciones. «Si hubiéremos querido, que no ha sido así, hubiéramos podido usar el acrónimo 'OMG', porque realmente lo utilizaban durante la 1ªGM», explica el guionista Iain Sharkey. «Pero empiezas a pensar: cuando lo vea el público, ¿no pensará que estamos utilizando lenguaje moderno y que es chocante? Así que tienes que deshacerte de cosas que se interpretarían desde un prisma moderno. Hay que hacer equilibrios así de extraños». Al principio, su compañero Stephen Long quería incluir el término en el guion. «Pero creo que solo es para hacerte el chulo, como si estuvieras esperando a que alguien te diga que te has equivocado solo para soltarle: 'Oh, bueno, si investigas verás que...'».



Los guionistas Stephen Long y Iain Sharkey.





UN ENCUENTRO CON...

JADE RAYMOND

Cómo la directora de *Star Wars* EA pasó de ser programadora a productora, fundadora y hasta gerente

Por Nathan Brown



CV

El primer trabajo de Jade Raymond, después de terminar la universidad, fue como programadora en Sony Online Entertainment. Luego se trasladó a EA para trabajar en los Sims Online, pero su gran oportunidad llegó cuando se marchó a Ubisoft Montreal en 2004 para convertirse en uno de los miembros fundadores del equipo que creó *Assassin's Creed*, donde ejerció como productora y, junto al diseñador de videojuegos Patrice Désilets, se mostró como la cara pública del juego. Después del lanzamiento del título, fue uno de los objetivos preferidos de los *haters* y redujo su exposición pública ante los medios, a la par que ascendía velozmente para convertirse en la directora de nuevas IPs en Ubisoft, con responsabilidad sobre títulos como *Watch Dogs* y *Mighty Quest For Epic Loot*, desde su concepción hasta su lanzamiento. En 2009, ayudó a fundar Ubisoft Toronto, y en 2015 se sumó a EA y empezó a crear Motive Studios, mientras supervisaba la publicación de los juegos de *Star Wars* del editor y desempeñaba la función de vicepresidenta en Visceral Games, los desarrolladores de *Dead Space* a quienes les cerraron el estudio el año pasado.

J**ade Raymond** ha logrado algo que muy pocos en la industria del videojuego soñarían con conquistar: montar desde cero estudios de desarrollo para dos de los mayores editores del planeta. El primero de ellos, Ubisoft Toronto. Y su segundo, Motive Studios, de EA, donde se ha puesto a trabajar ahora en una nueva IP. Antes de su ponencia en la Develop Conference de julio, Raymond tuvo a bien compartir con nosotros sus pensamientos acerca de lo que hace destacar a un estudio de videojuegos, el futuro de las aventuras de acción y qué necesita lograr todavía la industria para volverse tan diversa como sus jugadores.

Crear un estudio no solo es una cuestión de personal y de infraestructura, sino que también supone forjar una cultura alrededor. ¿Cuál es tu filosofía al respecto?

Ser capaz de formar un equipo, y montar un estudio donde crear una cultura alrededor para que la gente pueda hacer su mejor trabajo, es supermotivador para mí. Me siento afortunada por encargarme de ello por segunda vez en mi carrera. Y con Motive realmente quería adoptar un enfoque diferente. Francamente, creo que los juegos en la actualidad han llegado a un punto, en lo que respecta a las grandes producciones, en el que a menudo se pierde la oportunidad de hacer aportaciones creativas a nivel individual. Así que uno de los mayores objetivos era crear un estudio que pudiera ser dirigido de forma creativa. El nombre del estudio trata de sacar partido de las motivaciones personales de la gente, aquellas que les llevan a los juegos, y conseguir con ello crear algo realmente especial juntos.

Ese era uno de los objetivos. El otro pasaba por crear un equipo heterogéneo. En mi opinión, y creo que mucha gente estará de acuerdo, la industria ha evolucionado muy rápido: cada vez hay más jugadores, muy diferentes entre sí. Gente de distintos países, pero también de diferentes grupos de edad, y gente que nunca habíamos pensado que llegara a jugar, lo están haciendo. Creo que, para inventar algo realmente innovador, y algo que pueda hacer avanzar a la industria del videojuego, necesitas contar con diferentes tipos de personas, con distintas perspectivas, en el estudio. Así que ese fue otro de los objetivos: ¿Cómo podemos crear un estudio con equipos de desarrollo realmente diversos? Personal que aporte sus mejores prácticas, procedente de estudios diferentes, pero que también traiga ideas de fuera de la industria del juego, o que sean de distintos lugares.

«GENTE MUY DIVERSA, Y GENTE QUE NUNCA PENSARÍAMOS QUE LLEGARÍA A JUGAR, LO ESTÁ HACIENDO AHORA»

¿Ha sido más fácil ahora contratar a un tipo de talento diversificado para Motive que cuando tuviste la oportunidad de hacerlo para Ubisoft Toronto en 2009?

Las dos experiencias fueron bastante diferentes. Empecé en el estudio de Toronto con un equipo procedente del mismísimo núcleo de Ubisoft. Evidentemente, todo estudio nuevo quiere crear su propia cultura, pero era indudablemente una extensión de las mejores prácticas de Ubisoft, establecido por un personal que procedía de allí. Creo que esa es la diferencia con el equipo actual. Conseguimos, desde el principio, un personal diversificado. Kim Swift, conocida por su trabajo en *Portal* pero que también trabajó en *Left 4 Dead*, vino a unirse al estudio. También tenemos a varios profesionales que proceden de Montreal, así como personal contratado de otros lugares. Mitch Dyer era periodista antes, vino para incorporarse al equipo de desarrollo como guionista en la campaña de *Star Wars Battlefront II*, y brindó una perspectiva completamente nueva a la de aquellos que llevan guionizando videojuegos muchos años. En realidad, todo respondía a un intento desde el principio de incorporar perspectivas más diversas de las que teníamos en el pasado.

Dices que quieres que el estudio sea liderado de forma creativa. ¿Cómo logras que se respete esa intención en el área de producción?

Nos encontramos trabajando en una IP original completamente nueva, y estamos en los primeros días, así que estamos trabajando en el concepto. Tenemos nuestros pilares del juego, pero cuando se trata del modo en que les hacemos cobrar vida, y qué vamos a prototipar primero, distribuimos a los diseñadores en grupos con todo el personal del equipo. Y no solo lo hacemos con el personal del equipo de diseño, sino también entre el equipo de producción y la dirección. Después organizamos lluvias de ideas con todo el mundo alrededor de esos pilares. Es una cosa muy poco habitual, y algo que no había vivido nunca. Pero



El modo de campaña de *Battlefront II*, desarrollado por Motive, no llamó la atención de la comunidad al quedar injustamente olvidado en beneficio del furor que cosechó el modo multijugador.

hemos logrado alcanzar el éxito de esta manera. Todos los integrantes del equipo son apasionados de los videojuegos, así que con ello se consiguen más ideas, diferentes, de las que obtendrías con la manera tradicional de proceder, que es con los diseñadores manteniendo reuniones de diseño. Esto es lo que pretendemos: cambiar el proceso para asegurar que, sin importar cuál sea el papel de cada uno, todos están implicados en la toma de decisiones.

Lo siguiente en que estamos trabajando es en la definición de los objetivos de nuestra nueva IP. En vez de trabajar únicamente con el personal encargado de la planificación, los directores creativos y de diseño dan una vuelta en pequeños grupos de diez personas y debaten sobre los objetivos antes de que se ponga en marcha la planificación. De esa manera, todos los que trabajan en ello cuentan con la información y saben cómo alcanzar los objetivos, y tanto estos como las ideas se van afinando conforme avanza el proceso. Este tipo de trabajo en equipo, mucho más colaborativo, abierto e implicado, creo que va a procurarnos más innovación y, en última instancia, redundará en un mejor videojuego.

Suena bien, sí. Pero también llevará mucho más tiempo, porque se implica a mucha más gente en el proceso. ¿Es algo que tenéis en cuenta y lo veis como inevitable?

Bueno, cuando nos encontramos en la fase de producción, hay mucho menos tiempo para seguir con el proceso. Llega un momento en que comprendes con claridad las prioridades del juego y el trabajo que resulta necesario llevar a cabo, y entonces entras en la producción. Pero creo firmemente que esta es la mejor manera de crear videojuegos, incluso en su fase de producción, porque normalmente es la gente que está haciendo el trabajo la que conoce la mejor manera de proceder. Aunque pueda parecer que pueda llevar tiempo mantener un debate (ríe), normalmente resulta un ahorro de tiempo porque indica cuál es la dirección correcta.

Creo firmemente que, cuando la gente es entusiasta, cuando les importa la visión global, la entiende y la siente como suya propia, y hace un esfuerzo adicional para añadir ese toque especial. Creo que es ahí donde la magia de los videojuegos entra en acción. Un título consigue un aura especial cuando todo el mundo se preocupa y se involucra lo suficiente. Pienso que los beneficios globales superan de largo el potencial coste de tiempo.

Empezaste como programadora, una tarea laboriosa en la que siempre tienes que resolver problemas. ¿En qué difiere ello de tu ocupación actual?

Trabajo en el estudio de Montreal que he contribuido a poner en marcha, y tenemos algo muy emocionante que anunciar, que es que tenemos un equipo de Motive en Vancouver. Están trabajando en *Plants vs Zombies* y también en otro proyecto que todavía no se ha dado a conocer. Y también estoy trabajando en la licencia de *Star Wars* para EA. Así que, mientras que cuando estaba en Ubisoft estaba gestionando un estudio, ahora me encuentro trabajando con varios equipos a la vez.

Cuando me hago cargo de varios equipos de manera simultánea, lo realmente importante es construir una base de confianza, y confiar en mi liderazgo. Mi función es establecer una visión clara y unos objetivos igual de precisos para, a continuación, rodearme de las personas adecuadas en cada lugar para crear videojuegos de éxito. Si solo reparara en la importancia de tener una mentalidad laboriosa, como has señalado en tu pregunta, no conseguiría resultados porque no lograría escalar.

Siempre creo que la mejor manera de abordar algo es pensar que probablemente hay mejores ideas por ahí que las tuyas propias. Salgo afuera, intento contratar a los mejores y mi actitud es creer que sus ideas van a superar a las mías. Así concibo yo el éxito.

Motive debutó con la campaña para un jugador de *Star Wars Battlefront II*, pero el furor que se ▶

El trabajo de Raymond en *Assassin's Creed* realmente le salió a cuenta a Ubisoft: pasó de los 100 millones de unidades vendidas en tan solo diez años.

desató alrededor de este título fue debido al modo multijugador. Esto seguramente llegó a vuestros oídos en Canadá. ¿Cómo consiguió que la moral del equipo no se resintiera?

Estoy muy orgullosa de lo que hizo mi equipo. El personal trabajó muy duro para sacar la campaña adelante, especialmente en el contexto de un estudio nuevo, un equipo diverso que entonces comenzaba a tomar forma y a conocerse entre sí. Volviendo a ese objetivo de contar con un equipo diverso, también estoy orgullosa de que, en lo que respecta al modo historia, estamos ante el primer personaje femenino principal que aparece en un juego de *Star Wars*. Al final, el jugador adopta el papel de una madre de 50 años, lo cual es genial. Pienso que se trata solamente de una tipología nueva de personaje, y un tipo nuevo de historia, pero en el fondo estamos ante un enfoque diferente de lo que normalmente vemos en la industria del videojuego.

Para mí, se trataba de dejar que la gente supiera cómo me sentía. Creo que ellos también sienten lo mismo. Todos en el equipo de desarrollo, incluido DICE, trabajaron duro. Sí, hubo algunos aprendizajes difíciles, seguro. Pero pienso que lo más importante es reconocer el trabajo bien hecho cuando se hace, y así lo he afrontado yo.



La protagonista de *BFII*, Iden Versio, es una soldado imperial que le permitió a Motive contar una historia diferente.

Ahora estáis desarrollando una nueva IP, un desafío en el que atesoras mucha experiencia. Pero la industria es muy diferente hoy en día a la de tus inicios. Los costes son mayores, la posibilidad de fracasar también es mucho mayor. ¿Cómo manejas todo eso?

Participé en el desarrollo del primer *Assassin's Creed* y me encargué de supervisar la marca. También trabajé con el equipo que creó *Watch Dogs*, y durante un tiempo fui la responsable de una nueva IP en Ubisoft. Efectivamente, no soy nueva en esto, pero, sobre tu pregunta, es evidente que la industria continúa evolucionando y está en constante desarrollo.

Se trata de liderar de una manera creativa. Si aprovecho la pasión del equipo, y su entusiasmo por lo

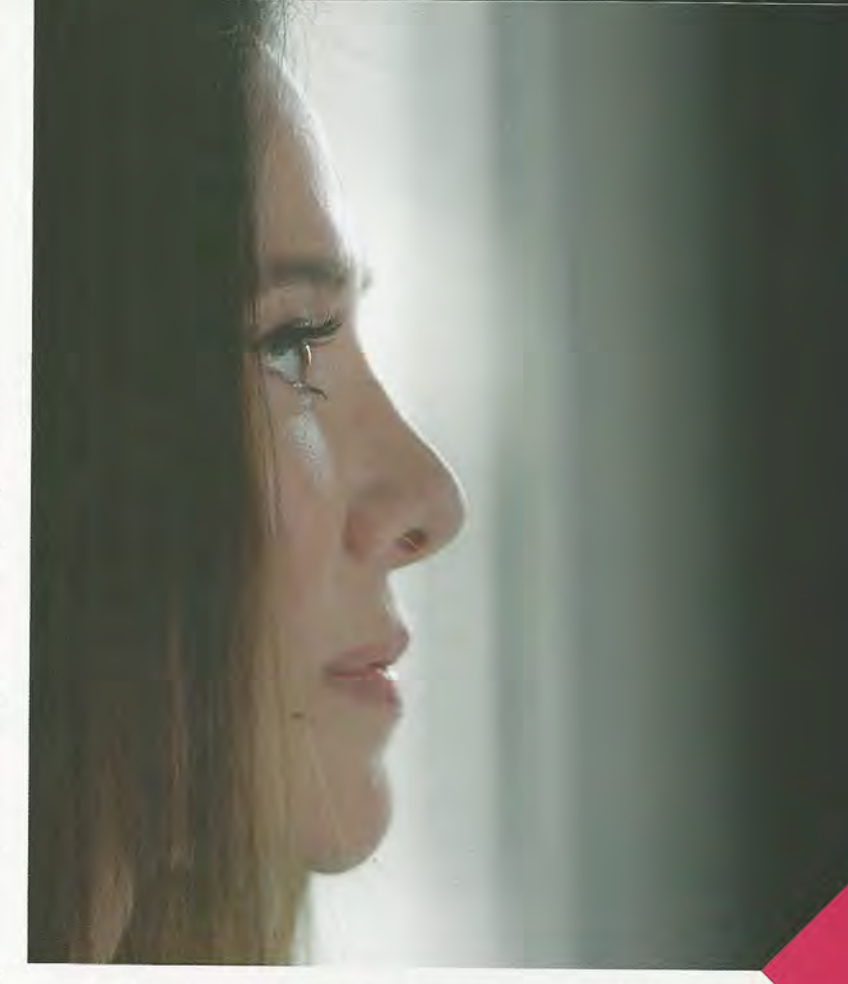
«ESTOY ORGULLOSA DE HABER CONTRIBUIDO AL PRIMER PERSONAJE FEMENINO PRINCIPAL EN UN VIDEOJUEGO DE *STAR WARS*»

que será un título al que querrán jugar, y me aseguro de que el equipo de desarrollo es diverso, con enfoques distintos, cuento con la mejor manera de desarrollar una nueva IP. Hay algunas cosas fundamentales que creo que no varían en términos de planteamiento y que soy capaz de asimilar tal cual. Pero hay otras que me ocupo de cambiar.

Cuando tuve mi primera entrevista en Ubisoft, fue para unirme al equipo de *Prince of Persia*. Me preguntaron acerca de lo que haría con él. En ese momento, dije que sería fantástico apostar por una aventura de acción bajo un entorno abierto. Supongo que logré convencerles, porque me dieron el trabajo, y a continuación también les convencí para desarrollar una nueva IP. Yo tenía muy claro entonces, hace doce años, que esa era la dirección que iban a seguir las aventuras de acción, porque los jugadores, yo incluida, querían más libertad. Ahora, mucho tiempo después, tenemos juegos como *Tomb Raider*, que es una especie de mundo abierto, *Batman* también es un mundo abierto, y el último *God of War*... El camino abierto por *Assassin's Creed* sigue siendo transitado.

Así las cosas, ¿hacia dónde nos dirigimos?

En el fondo, se trata de observar a los jugadores y entenderlos: qué es lo que hacen, y qué ha cambiado desde entonces hasta ahora. Hace doce ▶



años, se le daba mayor autonomía al jugador, algo que aún resulta válido, pero también creo que ahora lo principal es que cualquier experiencia jugable ha de ser más social, más compartible. Los amantes de las aventuras de acción aún buscan sumergirse en un buen relato, pero, ¿es mi relato, o es el escrito por el desarrollador del juego? ¿Me ofrece una manera de expresarme? ¿Es una experiencia narrativa inmersiva que puedo compartir en mis redes sociales? Es evidente que tenemos que ser más flexibles para poder incluir la perspectiva de los jugadores y que estos puedan participar en el proceso de creación. Todas esas experiencias ayudan a los desarrolladores a centrarse en la innovación y a lograr la próxima gran aventura de acción... Eso es lo que intentamos hacer.

Dedico mucho tiempo a pensar sobre este asunto. En el pasado, había un modelo de difusión para todo. Alguien creaba un programa de televisión o una película para el consumo masivo. Creo que los juegos respondían también a este patrón de difusión, ya que se escribían como una experiencia lineal y la gente los consumía. Es lo que hemos visto en todas las industrias durante los últimos diez años. Hablamos del modelo de participación: hay un ir y venir, y tiene lugar un debate. Los jugadores no solo consumen algo que ha sido creado para ellos, sino que lo hacen suyo.

El modelo nuevo que veo es el de participación en red, donde ahora, cuando pensamos en los jugadores, estamos dando un paso más allá. Porque ellos no solo consumen algo, sino que van más allá a la hora de participar y hacerlo suyo. Hay muchos de papeles en el ecosistema: *streamers*, creadores de contenido, etc. Creo que la marca del futuro necesita formularse de manera que realmente pertenezca a los jugadores, y que desde el principio los jugadores participen en el reparto de todos esos papeles. Espero no haberme ido del relato con esta digresión.

No del todo. Aunque estamos un poco consternados con que hayas confesado el asesinato de *Prince of Persia*.

(Risas) ¡No digas eso! ¡Jordan Mechner me va a odiar! Para ser sincera, Ubisoft continuó haciendo juegos de *Prince of Persia* después de aquello. Mi equipo y yo nos separamos y creamos *Assassin's Creed*. Aún tenía que salir a la luz *Two Thrones*, y una serie de juegos que vino después. ¡Así que no tiene nada que ver conmigo! Y, por cierto, me encanta *Las Arenas del Tiempo*. ¡No quiero soliviantar a todos los seguidores de esa IP!

A propósito de esto, te convertiste en una especie de pionera en contra de la misoginia. Ha costado, pero parece que el resto de la industria se está poniendo al día. ¿Estamos mejor ahora? ¿Es suficiente? ¿Qué hace falta que hagamos todos para acabar con esta lacra?

Aún nos queda mucho por hacer. Es algo que me apasiona. Adoro la industria de los videojuegos y estoy muy feliz de haber decidido, con tan solo doce años, dedicarme a ella. He tenido una gran carrera, he querido a gente con la que he trabajado y pienso que tenemos a las personas más interesantes y con mayor talento, procedentes de ámbitos muy diferentes, con las que trabajar. Mi objetivo es compartir esa pasión por los videojuegos, y también animar a más mujeres jóvenes a unirse a la industria.

La idea de crear un estudio diverso es algo que realmente me importa, no solo para conseguir que trabajen más mujeres en la industria, sino personas tan diversas como sea posible, porque pienso que es como lograremos crear mejores videojuegos, y contribuiremos a que crezca la audiencia. Para ello, intento estar presente el mayor tiempo posible y desprender energía positiva, supongo, arrojando luz sobre todas las grandes oportunidades en la industria. Hay muchos aspectos que pienso que son importantes destacar, y hacer que las mujeres y la gente diferente entiendan que es una gran carrera porque ofrece cientos de oportunidades, que se trata de un lugar que deben considerar y en el que pueden disfrutar de un gran éxito.

En lo que respecta a EA, tenemos un objetivo realmente importante en términos de diversidad e inclusión. Dentro de cada estudio tenemos programas como el *Women's Ultimate Team*, un grupo dirigido por empleadas del que soy la patrocinadora ejecutiva. Queda mucho trabajo por hacer, así que lo que toca es centrarse en los objetivos, aportar un esfuerzo extra y mantenernos tan positivas como nos sea posible. ■

Además de intervenir este año en la Develop Conference, Raymond recibió el premio Develop Vanguard.

SUPER NT

La mejor Super Nintendo hecha nunca acaba de llegar. ¿Qué significa eso para la emulación?

Por Alex Wiltshire

¿Cuál es la mejor manera de jugar a la Super Nintendo hoy en día? ¿En una máquina original? Seguramente esa sea la opción más auténtica, que se completa con el placer catártico de limpiar los pines de los cartuchos con el líquido de un mechero para hacerlos funcionar. Pero, ¿has probado a conectar una a un televisor moderno? Aparte del caos que comporta utilizar los adaptadores necesarios, ver *Yoshi's Island* difuminarse en 55 pulgadas de pantalla es suficiente para acabar con los recuerdos más optimistas.

Quizá sea con un emulador ejecutándose en su PC, o una Raspberry Pi conectada a la televisión del salón. Tardan un poco en configurarse, pero los resultados son completamente maravillosos, y guardar las partidas brinda a estos clásicos un conveniente toque moderno. Sin embargo, metidos en harina hay un problema. La forma de saltar de Mario no casa exactamente con nuestro recuerdo. Los emuladores de *software* a menudo pueden percibirse como pesados y lentos, con un momento de desfase que confunde a tu memoria.

La Super Nt de Analogue ofrece una tercera vía. Lanzada en febrero de este año, esta pieza de *hardware*, que cuesta unos 160 euros al cambio, ha sido concebida exclusivamente para jugar a títulos de SNES. Tiene una ranura de cartuchos en la parte superior para poder jugar a tus viejos juegos, e incorpora una salida HDMI en la parte posterior para poder conectarla directamente a tu televisor. Cuando se lanzó en febrero, se unió a una serie de consolas diseñadas para disfrutar de los juegos de SNES en los televisores modernos. Una es de la propia Nintendo, la Nintendo Classic Mini SNES, que fue lanzada en septiembre del año pasado con 21 juegos preinstalados. Está también la Supa RetroN HD de Hyperkin, que se lanzó en enero. Estas se unen a la RetroN 5 de Hyperkin y a la Retro Freak de Cyber Gadget, y tanto una como la otra pueden también reproducir cartuchos de otros sistemas, incluyendo NES, Mega Drive, TurboGrafx y Game Boy Advance.









Analogue afirma con rotundidad que, a todos los efectos, la FPGA en una Super Nt es una SNES.

Pero la Super Nt está situada en un segmento superior a la mayoría. Se percibe auténtica, parece auténtica y se juega con ella del mismo modo. Está completamente libre de desfases, la carga de vídeo desde su procesador se hace a medida que se genera, el desplazamiento de fondos se hace con la suavidad del añejo televisor de tubo, e incluso amplía los píxeles de forma impecable, de manera que se pueden visualizar gracias a *scanlines* y efectos de cambios de escala para evocar la manera en que estos juegos estaban diseñados.

Para la mayoría, la diferencia en la práctica entre jugar a, digamos, *Axelay* en una Super Nt, en comparación con en una Nintendo Classic Mini SNS o una Supa RetroN HD, es inapreciable. Pero eso haría que nos olvidáramos del objetivo principal que su creadora, la *startup* Analogue, con base en Seattle, está intentando alcanzar. Acerca las sensibilidades audiófilas a jugar a los juegos clásicos, elevando las expectativas en cuanto a cómo se deben experimentar. Desde su diseño industrial, a su envoltorio; desde las tipografías empleadas en sus instrucciones, hasta su logo de arranque, Analogue ha creado un nuevo nivel de juego retro.

La Super Nt no es la primera creación de Analogue, pero sí la primera en ofrecer sus ideas con un precio realista. Su consola precedente, la Nt Mini NES, se vendía en su lanzamiento por 449 dólares americanos, luciendo una caja fresada en sólido aluminio, salidas HDMI y analógicas, cables y un controlador. En cambio, la Super Nt básica es de plástico y está equipada con una sola salida HDMI y sin controlador alguno.

Pero las dos están construidas para conseguir el mismo propósito. «Nuestro propósito es ofrecer productos para celebrar y explorar la historia de los videojuegos con el respeto que se merecen», nos cuenta el fundador ▶


Analogue
Analogue
Analogue

de Analogue, **Cristopher Taber**. «Lo que significa que estamos redefiniendo un sistema que ponemos a la venta y que te permite jugar con los cartuchos desde una SNES».

La emulación de juegos ha vivido siempre bajo el yugo de las concesiones. Los emuladores tienen que equilibrar la precisión para que los juegos se puedan disfrutar de la forma en que sus creadores los habían concebido. Se juegan sin desfase y sin saltos de fotogramas, resultan accesibles, fáciles de configurar y se ven bien en las pantallas modernas. Pero incluso en procesadores modernos, la emulación precisa y perfecta es notablemente cara, como *software*, ejecutándose en gran parte con una instrucción tras otra en serie, que intenta simular los flujos de datos precisos y los tiempos que los chips de consolas ejecutan en paralelo.

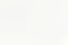
Eso es importante porque muchos juegos fueron creados para explotar las peculiares interacciones de los componentes de las consolas y así crear efectos especiales. Cuando se juega en emuladores a *Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos*, un anodino juego de plataformas publicado por Acclaim en 1995, este fallará en el nivel 6-1 debido a cómo se programó la manera concreta en la que hay que apretar los botones en el juego. Solo un emulador ajustado con precisión podrá simular las condiciones precisas de *hardware* que permitan a los controles funcionar correctamente.

En los últimos 20 años, aproximadamente, cientos de programadores han trabajado para crear librerías de *software* para emular el viejo *hardware* de juegos, con la constante inclusión de *software* adicional, periféricos y revisiones. Su dura labor suele ser por amor al arte, a menudo utilizan código abierto y, aunque sin duda la gente los utiliza para jugar a videojuegos que no posee, también resulta la forma de conservar la historia de los videojuegos más accesible y activa. Personalidades de la comunidad, como «Byuu», creador de Higan, el emulador de SNES más preciso hoy en día, no solo están interesados en hacer los juegos tan jugables como en su origen, sino también en documentarlos. Byuu también desarrolla, de forma laboriosa, una base de datos que especifica los detalles técnicos del cartucho y ROM en cada lanzamiento de SNES de cada zona.

«Creo que es importante aspirar a la mayor precisión posible, tanto en el mantenimiento del sistema como en evitar solo centrarse en los juegos más populares», sostiene **Fabian Knopf**, un colaborador del dilatado emulador snes9x. «Es por lo que realmente respeto el trabajo que está haciendo Byuu en Higan, ya que podemos usarlo como modelo para el *hardware* la mayoría de las veces». Pero eso tiene un coste: Higan también es un exhaustivo procesador, más allá de las capacidades de los chips baratos encontrados en la mayoría de los mercados de posventa de las consolas SNES.

En cambio, Super Nt no se ejecuta como un emulador de *software*, por lo que se libra de los condicionantes de estos. Se creó con un enfoque hacia la emulación completamente diferente, ya que utiliza un chip especial, una FPGA (matriz de puertas programables), para que actúe como *hardware* en una SNES. A todos los efectos, la FPGA en una Super Nt es una SNES, y así Analogue se permite afirmar que su precisión es absoluta. *Yoshi's*

La Super Nt no viene equipada con un mando, pero Analogue trabajó con 8bitdo para desarrollar el Retro Receiver, que se conecta a su puerto de mandos con soporte a través de controladores Bluetooth.



Island, que presenta un chip Super FX2 en su cartucho para potenciar su capacidad de escalar y transformar sprites, se ejecuta en este sistema perfectamente. Si se le conecta un Game Genie, un cartucho diseñado por Codemasters para introducir trucos en los juegos, funcionará tal y como lo hace en una SNES original. También lo hará una Super Gameboy. El único periférico que no funciona es la Super Scope, y eso es debido a que las pistolas de luz solo funcionan con televisores de tubo.

El ingeniero detrás de la Super Nt es **Kevin Horton**, también conocido en la comunidad de emulación como Kevtris. De día trabaja tres horas y media en la compañía de criogenia en la que ha estado empleado los últimos 26 años de su vida, a la que se incorporó nada más salir del instituto, diseñando circuitos impresos y programando máquinas que conservan sangre y órganos. De noche, como persona nocturna que es, se va a la cama a las seis y media de la mañana todos los días, y hace FPGAs para emular sistemas de juego para Analogue.

El interés de Horton por recrear viejo *hardware* se remonta a 1994, cuando empezó a confeccionar el *hardware* del reproductor SID, que generó música para Commodore 64. Entonces se pasó a los chips FPGA una vez que se volvieron asequibles, creando en 2004 su primer emulador NES completamente funcional. «Le hice una placa y pensé que podría venderla, pero nunca lo hice», dice. «Lo que pasó es que no tuve tiempo y pensé que la gente no pagaría dinero por ello. El problema fue que los chips FPGA eran demasiado caros hasta hace poco».

ANALOGUE AFIRMA CON ROTUNDIDAD QUE, A TODOS LOS EFECTOS, LA FPGA EN UNA SUPER NT ES UNA SNES

La mayoría de los chips, incluyendo CPUs y GPUs, están diseñados para funcionar de manera específica, pero los chips FPGA son completamente configurables. El que hay dentro la Super Nt, un Altera Cyclone V, cuenta con 49.000 bloques lógicos, cada uno de los cuales puede funcionar como una puerta lógica (ya sea una AND, OR o NOR) y puede vincularse con otros. Horton puede, por lo tanto, configurarlos para que se comporten al igual que cada uno de los diferentes componentes en una SNES: su CPU, el procesador digital de señal para audio, y las unidades procesadoras de la imagen.

Diseñar la Super Nt fue un ejercicio de ingeniería inversa de precisión. «Intento configurarlo conforme al *hardware* original, lo más preciso posible», defiende Horton. Así, durante el proceso, enganchaba un chip SNES real a una FPGA que estaba montando y ejecutaba paso a paso, viendo cada ciclo de instrucciones para asegurar que coincidían exactamente. Jugaba a juegos simultáneamente en ambos sistemas, con las mismas entradas: la FPGA, a través de HDMI, y la SNES, en CRT (tubos catódicos), para asegurar que se vieran idénticas. Ejecutó dos millones de ciclos de datos aleatorios en su FPGA y en una CPU de SNES para verificar que permanecían sincronizadas. «Tardó cinco o seis días en fallar», confiesa. «Por eso sé que la CPU es prácticamente perfecta».





ARRIBA: Fabian Knopf colaborador de snes9x. ABAJO Kevin Horton, ingeniero de la Super Nt.











ARRIBA La Analogue Nt cuenta con *hardware* NES modificado en una carcasa de aluminio, aquí anodizado en rojo. Le siguió la Nt Mini, que no cuenta con chips originales pero cuyo embalaje refleja los valores de Analogue. El primer producto de Analogue fue una Neo Geo en una caja de madera pulida.

HISTORIA DE ANALOGUE

La de Analogue es la clásica historia de un *hobby* que se convierte en negocio. Pero, a pesar de haber sido fundada con una dosis de nostalgia para confeccionar productos que les apasionan, destaca por su serio conocimiento del negocio. Empezó cuando Christopher Taber se matriculó en la universidad en Montana y se encontró a sí mismo queriendo jugar a los juegos con los que disfrutaba de niño. Tan pronto como comenzó su búsqueda de títulos particulares en Craigslist y en ventas de garaje, entró en la cultura del retrogaming y se dio cuenta de que había mercado para las joyas que estaba encontrando. Creó una exitosa tienda online, donde vendía hardware, la mayoría del cual estaba roto cuando lo conseguía, así que aprendió él solo a arreglarlo. «Puedo arreglar cualquier sistema de videojuego aparecido hasta la Xbox», sostiene.

De ahí pasó a modificar los sistemas para procurarles una salida de vídeo mejor, y entonces encontró la Neo-Geo AES. «Destapó mi imaginación. Quería jugar a esos juegos, que eran muy caros y muy difíciles de encontrar». La astuta comprensión del mercado de Taber le permitió ver que muchos de los que pagarían por coleccionar juegos de Neo Geo podrían sentirse atraídos por una versión de *hardware* realmente *premium*, así que le pidió a un carpintero que creara cubiertas preciosas para *hardware* modificado de Neo Geo y empezó a venderlo.

De ahí pasó a un sistema menos específico, la NES. La Analogue Mini, lanzada en 2014, se caracteriza por una caja fresada en aluminio sólido del diseñador Ernest Dorazio, placas originales NES y una salida de vídeo mejorada; un producto *premium* para un mercado más amplio. Entonces, cuando incorporó a Kevin Horton, Analogue lanzó la Nt Mini, el año pasado, una NES alimentada con una FPGA con una versión revisada de la misma carcasa.

«No compro muchas cosas, no soy un materialista ni una persona consumista. Pero, cuando compro algo, quiero que dure mucho tiempo, con suerte, para siempre, y a menudo eso significa que está hecho con una excelente atención por los detalles», defiende Taber. «Esta era la manera de empezar, algo que apenas se había cultivado en la industria de los videojuegos». Aunque a menudo haya tenido que lidiar con los reproches a la política de precios de Analogue, sostiene que, con el tiempo, cada vez más gente ha sabido apreciar el valor que él ha inculcado a sus productos.

La Super Nt es, con diferencia, el producto más barato de Analogue, a pesar de que viene equipada con infinidad de detalles *premium*. Su caja está terminada en papel mate con un logo sutil estampado sobre ella. Arranca con una animación de Phil Fish («encargó una Neo Geo y mantuvimos el contacto») y con el sonido del artista electrónico Squarepusher («fue un sueño conseguirlo»). Además de Super Nt, Analogue lanzó una nueva imagen corporativa de la compañía con Cory Schmitz, la diseñadora responsable de innumerables logos de juegos, desde *Oculus Rift* a *Nidhogg II*, y quien también diseñó los logos impresos en la placa PCB de la Super Nt, que es la placa más clásica que se haya visto jamás. ▶

Cuenta Horton que recrear una SNES de esta manera fue diez veces más complejo que recrear la NES, ya que las entrañas de la SNES de 16 bits y su amplio escenario de modos y funciones son mucho más sofisticados. Pero, por si fuera poco, Horton reescribió el *software* del *backend* que creó para la Nt Mini. Este abanico de opciones de menú controla la consola y ofrece opciones de escalado y de modos secundarios configurables que ajustan pequeños aspectos del juego: la elección entre un modo de pantalla con cero-desfase, que ajusta la frecuencia original de la NTSC SNES de 60,09 Hz a 60 Hz de un televisor HD estándar, por ejemplo, o dos modos de velocidad con *buffer* que ejecutan juegos con su velocidad original ligeramente aumentada. Para los jugadores de PAL, simplemente llegar a jugar juegos de SNES a 60 Hz es suficiente revelación, pero estas opciones son un indicio del tiempo que Horton ha invertido en la Super Nt.

Y si quiere añadir cualquier cosa nueva, o si su emulación se ve sorprendida por algún caso extremo, como la forma concreta que usa el HDMA de la SNES para ajustar los efectos gráficos en *Front Mission: Gun Hazard*, Horton publica nuevo firmware para solucionarlo, dado que los chips FPGA son totalmente configurables. Como un componente de puro *hardware* creado para un propósito específico, la Super Nt apenas se puede mejorar de base, pero cada una de sus funciones puede cambiarse con una actualización. «Su perfección es abierta», defiende Taber.

Sin embargo, el éxito de la Super NT no ha estado libre de controversias. Byuu, quien declinó ser entrevistado para este reportaje, se ofendió con algunas de las informaciones sobre la mejor precisión de las FPGA respecto a un enfoque de *software*, como afirma Taber. «No hay nada inherente en el diseño de las FPGAs que las haga ser más precisas que un código ejecutándose en un PC», escribió Byuu en su página web, pero Taber no se arrepiente de su apuesta por la Super Nt. «Byuu es alguien legal, se ha roto el culo para crear, con éxito, el mejor emulador de *software* que existe», admite. «Pero hay muchas cosas alrededor de los emuladores de software para las que no hay actualmente solución y que una FPGA evita».

Se puede afirmar que la Super Nt ha sido bien acogida por la comunidad de emulación, incluyendo a Byuu, ya que ha sido diseñada por una de sus personalidades clave. Pero eso no se aplica a todas las consolas SNES del mercado. La RetroN 5 de Hyperkin, por ejemplo, en 2014 se descubrió que ejecutaba núcleos de emulación de RetroArch y Libreto, incluyendo Genesis Plus GX y snes9x, que estaban siendo usados con incumplimiento de sus licencias. En 2015, la RetroFreak de Cybergadget usó el mismo código, y el año pasado pasó de nuevo con la Super Retro Cade de Retro Bit, que viene equipada con 90 juegos preinstalados. Tanto Hyperkin como Cybergadget le han pasado la pelota al contratista externo que desarrolló los backends de emulación en sus productos. La RetroN 5 ha remediado esto, para lo cual ha tenido que renunciar a la compatibilidad con varios juegos durante el proceso. Cybergadget y Retro-Bit, por su parte, no han actuado igual, pero ambos han iniciado conversaciones o revisado las reclamaciones.













La primera FPGA de Analogue fue la Mini Nt, que reproduce juegos de la NES. Un producto de lujo que se caracteriza por un conjunto completo de salidas digitales y analógicas, soporta controladores originales y se presenta con una caja de aluminio fresada.

«Snes9x siempre ha tenido una estricta licencia no comercial, incluso antes de que yo empezara a colaborar», dice Knopf, quien ha contribuido en el emulador como soporte *new shader* y *unicode*. «Creo que los problemas hicieron que la comunidad se volviera recelosa con los emuladores comerciales en general, y reacios a trabajar en proyectos con esas empresas. El enfado con ellas no se debe a que estas empresas quieran ganar dinero a partir de emuladores ya existentes, sino por la evidente desconsideración hacia las licencias y la falta de información sobre los emuladores que usan».

«Estas otras empresas hacen muy poco y se aprovechan del trabajo gratuito de otros», critica Taber. «El 100% de nuestros productos han sido creados internamente, así que somos los únicos que estamos haciendo todo el trabajo».

No todo el *hardware* de emulación recae sobre los hombros del gran esfuerzo de la comunidad. Así como Analogue empleó a Horton, los creadores del Armiga contrataron a Chui, el desarrollador del emulador Amiga UAE4All, para integrarlo en su *hardware* base, la CPU ARM, a fin de asegurar la compatibilidad del emulador y su rendimiento.

Como era de esperar, Knopf no ha presenciado una reacción positiva similar alrededor de snes9x, pero siente que la reciente aparición de tantos emuladores de *hardware* para tantos sistemas es una buena noticia, porque democratiza el acceso a los juegos antiguos. «Mucha gente no tiene los medios o el conocimiento para conseguir que un emulador se ejecute en un PC, y ya no hablemos de contar con los cartuchos físicos. Diría que el principal beneficio es la facilidad de uso y su reproducción de la experiencia física».

«Bajo nuestro punto de vista, la gente busca experiencias *plug and play*», defiende el español **Igor Modino Pérez**, que pertenece al proyecto Armiga. «Nuestros clientes no quieren sufrir las molestias de configurar un emulador». Encontrar la versión correcta de Kickstart, el *firmware* de Amiga, implica presumir de su *copyright*. Pero Armiga ha comprado una licencia para usarlo. «Así no necesitas ensuciarte las manos para hacerlo funcionar», admite el español.

El tema de las licencias resulta espinoso para todo el sector. La emulación de *software* a menudo requiere de la adquisición de *firmware* y BIOS registradas. La Super Nt lo sortea porque las patentes de SNES caducaron hace diez años, y ha sido diseñada para funcionar con cartuchos originales, no con ROMs pirateados (a menos que se instale un *firmware* de crackeo). Y licenciar juegos antiguos es sumamente complicado. Muchos sistemas los expiden con juegos preinstalados, como el C64 Mini, que incorpora precisamente 64. Cuatro de estos (*Uridium, Paradroid, Gribbly's Day Out* y *Ranarama)* fueron desarrollados por Steve Turner y **Andrew Braybrook**, del estudio Graftgold, pero a ninguno les han consultado sobre los juegos que figuran en la máquina. «Steve y yo ya no nos mantenemos informados», dice Braybrook. «No sabemos quién está concediendo licencias a nuestros antiguos juegos o de dónde consiguen las copias. Ni siquiera sé si los cuatro juegos de la C64 Mini son copias piratas o no. Si son copias piratas, como en otros emuladores de CD,

entonces no me sorprendería demasiado, ya que ya nada se respeta», asume.

«Rastrear la procedencia de juegos que han sido publicados hace décadas nunca es fácil», reconoce **Darren Melbourne**, codirector de la C64 Mini y creador de sus juegos retro, quien asegura que su equipo se toma la molestia de asegurar que son las versiones oficiales «puras» de los títulos originales. «No hay una línea clara sobre la propiedad de algunos juegos. Es algo muy complicado. Hemos realizado demasiados esfuerzos para conseguir licencias, y la mayor frustración ha sido el tiempo transcurrido y las bancarrotas registradas en el sector. He invertido los últimos 20 años de mi vida o más para localizar a los propietarios de los juegos retro y, por tanto, no trabajaríamos nunca con contenido que no hubiéramos consensuado con el propietario de la IP correspondiente, a pesar de que hay que reconocer que al respecto de esto han surgido diversas controversias». Melbourne asegura que las licencias de los juegos de Braybrook fueron compradas a Rebellion Developments, quien se apoderó de los activos de Hewson Consultants cuando esta se declaró en bancarrota en 1991.

Braybrook lo admite, ya que no hay manera de conseguir los derechos, dado que ya no existe Graftgold. Pero aprecia la oportunidad de que se pueda jugar de nuevo a sus viejos juegos. «Ni los casetes, ni los disquetes se fabricaron pensando en que duraran 30 años. Me gustaría trasladar mi colección de videojuegos a soportes más modernos a fin de que perdurasen, para así poder seguir jugando con ellos».

Resulta fascinante que muchos de estos dispositivos hayan aparecido recientemente. Para Modino, solo se trata de una cuestión de tiempo. «En algún momento, todos sentimos nostalgia, y las personas en torno a los 40 años empiezan a buscar aquellos productos que marcaron su infancia. Pero, más allá de eso, hoy en día las pequeñas empresas están capacitadas para lanzar al mercado esta clase de soluciones. Hasta hace poco, para hacer que un producto retro funcionara exactamente como el original, los fabricantes tenían que reproducir el *hardware* como si de un chip personalizado se tratara», sostiene **Chris Smith**, codirector de Retro Games. Pero hacer chips personalizados resulta costoso y entraña riesgos. «Además, semejante producto no será más potente que el equipo original, por mucho HDMI, USB e interfaz a 720p que luzca».

«El *hardware* ha alcanzado un punto en el que es posible crear un sistema suficientemente barato y potente como para emular un equipo», asiente Knopf, quien también asegura que el equipo de RetroArch que ha unificado diferentes emuladores bajo un único entorno ha ayudado a que el *hardware* soporte muchos equipos.

Pero entre todas estas consolas, Analogue ha cogido carrerilla. La Super Nt, como la Mini Nt antes, soporta un solo sistema con el firme objetivo de ofrecer la mejor experiencia de emulación. Resulta cara, no soporta algunas de las comodidades modernas y exige que el usuario posea los juegos originales. El planteamiento de Analogue es, por tanto, no apto para todos los públicos. Pero es un buen punto de partida. ■

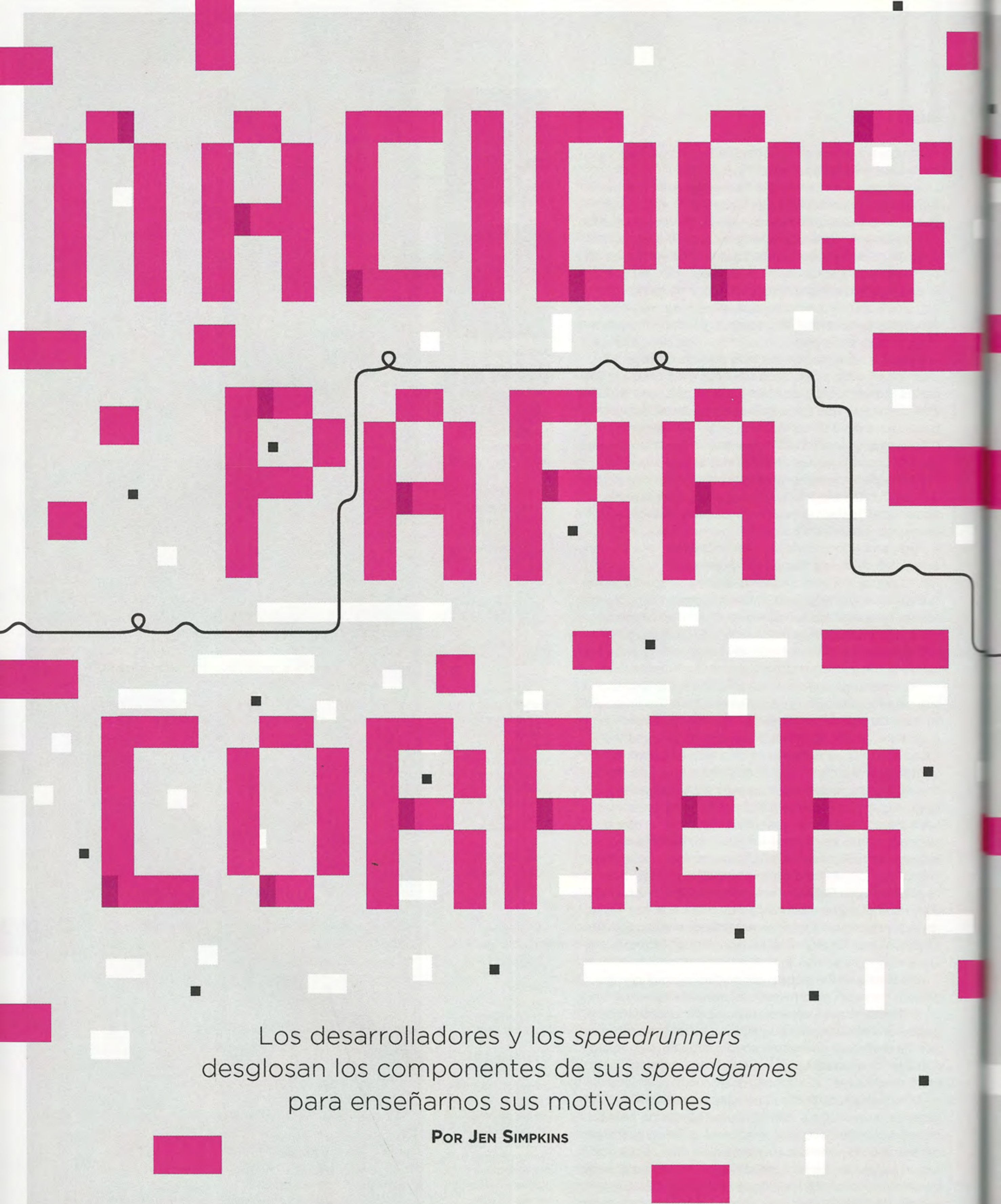




ARRIBA Igor Modino Pérez es uno de los líderes del equipo Armiga. ABAJO Ernest Dorazio es el diseñador industrial de las consolas de Analogue.

Forma exterior

Las curvas de la Super Nt están cuidadosamente diseñadas para evocar a las SNES japonesas y europeas, abandonando con acierto el modelo cúbico americano, lo que contribuye de paso a forjar su propia identidad. El diseñador Ernest Dorazio está orgulloso de la manera en que ha logrado darle semejante bajo perfil y de encajar la fijación para la ranura del cartucho, los botones de *power* y *reset*, con los puertos de mando en la parte frontal. «Hay patrones, algunos números en las medidas que encontrarás», dice. «En el equipo original, el número siete no dejaba de aparecer cuando estaba midiéndolo. No estoy seguro del motivo». Durante el proceso, aprendió a apreciar el diseño industrial de Nintendo y la calidad de la fabricación de las SNES. «Todo encaja perfectamente. Si observas la N64, es lo mejor que han diseñado. Es increíble».



NACIDOS PARA CORRER

Los desarrolladores y los *speedrunners* desglosan los componentes de sus *speedgames* para enseñarnos sus motivaciones

Por Jen Simpkins



Somos adictos a la velocidad. Los humanos llevamos mucho tiempo intoxicados por el deseo de ir más rápido y buscamos el chute de adrenalina que se libera en nuestro cerebro tras un potente esprint o un acelerón. La búsqueda de la velocidad ha empujado a atletas a llevar a cabo proezas increíbles y ha inspirado a innumerables pilotos de carreras a arriesgar sus vidas. Quizás era inevitable que, a medida que los videojuegos evolucionaran de un pasado esporádico a convertirse en competitivos campos de batalla, tanto los desarrolladores como los jugadores hayan apretado también el acelerador de sus juegos.

El *speedrunning*, que en principio era una comunidad muy exclusiva, se ha vuelto más grande que nunca con el que una vez fue un evento minúsculo, el *Awesome Games Done Quick*, que ha alcanzado más de 200.000 espectadores de golpe y 2.263.163$ para beneficiencia en enero de este año. Junto con la nostalgia popular que suscitan juegos como *Super Mario 64 y Ocarina of Time*, los juegos menores también pueden destacar aquí: se ha convertido en una forma legítima de dar a conocer tu juego. (De hecho, hay una tendencia en alza entre los desarrolladores independientes «de poca monta» de crear y comercializar nuevos *speedgames* dirigidos a *runners* destacados, que pocas veces parecen tener buena recepción. A la gente le gusta ver a otras personas jugar a juegos a velocidades imposibles. En parte, se trata de ver a alguien alardeando de sus habilidades perfeccionadas mediante horas de práctica y en parte se trata de presenciar *skips* (saltarse una parte del juego) y *glitches* (errores que no afectan al rendimiento del juego) que pueden destripar juegos por completo, a menudo para el regocijo nada disimulado del *runner* y, a veces, para el afligido desconcierto del desarrollador.



Michal Staniszewski, director del juego *Bound*

Hay muchas razones para no crear un juego con el *speedrunning* en mente: puede llevar mucho trabajo hacerlo de ese modo y ver cómo se muestran los fallos de tu juego puede resultar bochornoso. Este año, la AFDQ presenció un marcado resentimiento en Twitter por parte de los desarrolladores independientes con respecto a las burlas simplistas de algunos *runners* sobre juegos que habían estado destripando de forma intencionada.

Aun así, junto al interés creciente en el *speedrunning*, ha habido un repunte destacado en la inclusión de herramientas para *speedrunners* en los últimos juegos, incluso en algunos que no parecen adecuados para pasarse rápido.

¿Por qué hacerlo? Nuestras conversaciones con los desarrolladores de tres *speedgames* revelan un sinfín de motivaciones. Para algunos, puede ser una oportunidad para conocer mejor a una nueva comunidad, un grupo de personas tan entregadas a tu creación como lo estás tú, y para aprender algo útil al trabajar codo con codo con ellos. Para otros, crear un juego para que se convierta en objeto de *speedrunning* es como arrojar el guante para tener la oportunidad de dejarte sorprender cuando tu juego sea manipulado hasta extremos que nunca pensaste que fueran posibles.

No obstante, lo que es curioso es que los tres *speedgames* de los que hablamos en estas páginas comparten un tema narrativo común. Y aunque sin duda se requiere a una clase única de persona para realizar el *speedrun* de un juego, está claro que estos entusiastas son simplemente un caso más extremo que el jugador medio. La velocidad es el resultado: el impulso es algo completamente distinto, algo más universal, algo que se encuentra en los desarrolladores, *runners* y jugadores casuales por igual que nos incita a enfrentarnos a nuestros propios límites.

De todas las cosas que vienen a la mente cuando pensamos en la velocidad, las cintas y las piruetas probablemente no sean ninguna de ellas. El juego de plataformas en 3D sobre bailarinas *Bound* es el último juego en el que esperarías tener prisa, un «no juego» cuya mayor fuerza está en la trama y en el que desempeñas el papel de una bailarina que baila a través de un paisaje onírico metafórico para enfrentarse a una serie de traumas. No obstante, *Bound* oculta otra cara bajo su máscara y no tiene nada que ver. Supera el juego y se desbloqueará un modo de *speedrun*: un cronómetro integrado en el juego, fantasmas de la clasificación, la capacidad de saltarse secuencias, entre otros.

«La opción de *speedrunning* no es supercompatible con este juego», dice el director creativo de Plastic, Michal Staniszewski. «Pero pensamos: "Si atrae a diferentes comunidades, tendremos más público objetivo"». A pesar de cómo suene esto, no era tanto una herramienta de marketing como una continuación de la filosofía de su estudio. Plastic siempre ha centrado sus esfuerzos en la comunidad con sus raíces en la subcultura de la *demoscene* y en crear *software* de referencia para la acelerada comunidad. Un nuevo juego constituía una oportunidad para el estudio para congraciarse con un nuevo grupo de entusiastas.

«El mundo y las personas me producen curiosidad», dice Staniszewski. «La primera vez que vi los ▶

BOUND

Charles 'chuckles825' Maxwell

¿Qué aspectos de *Bound* son más útiles para los *speedrunners*?

El modo *speedrun* tiene el mejor cronómetro integrado que he visto en un juego. Se pausa en los tiempos de carga, tiene sus propias divisiones de nivel y se puede ocultar en cualquier momento. Los récords se determinan a menudo por RTA (*real time attack*, partidas que se terminan en tiempo real), pero esto puede llevar a comparaciones inadecuadas de carreras debido al uso de diferente *hardware* de juego. Contar con un cronómetro integrado en el juego no solo facilita las comparaciones entre *runners*, sino que también evita la distracción de usar un programa separado para cronometrar la partida y hacer las divisiones de forma manual.

¿Toparse con un juego que claramente se ha «creado para la velocidad» hace que se pierda parte de la diversión o del desafío de hacerle un *speedrun*?

Independientemente de si un juego se ha creado para la velocidad o no, la mecánica es la que le da fuerza o lo destripa. Si un *speedrunner* se esfuerza lo suficiente por pasarse a toda velocidad y destripar un juego, terminará encontrando algo útil para el *speedrun*, aunque a priori le haya parecido insignificante. Hay muchas cosas que pueden hacer una ruta de *speedrun* más divertida que lo que los desarrolladores pretendían. Un desarrollador puede concentrarse demasiado en lo que ven como *exploits* (explotaciones de recursos) no intencionadas o dañinas para la experiencia principal del juego. La sensación es ciertamente cansina cuando resulta que un *exploit* solo se ha subsanado para que un desarrollador parezca más profesional en su trabajo. No obstante, Plastic ha mostrado una actitud sorprendentemente abierta. Un par de *skips* que encontró la comunidad destriparon algunos de los niveles. Plastic no solo permitió que esos *skips* permanecieran en el juego, sino que algunos se agregaron a la lista planeada de atajos. Este tipo de acción es un tanto insólita. Francamente, este juego es un caso muy raro en lo que respecta al *speedrunning* y he aprendido a apreciar lo extraordinario que es.

Pero independientemente de la calidad de tu juego, el *speedrunning* no es algo que se pueda forzar. Son solo las pequeñas mejoras que apenas afectan al movimiento las que evitan que los *runners* pierdan el interés a lo largo del tiempo. Existe una fina línea mística en el proceso de control de calidad por la que se deberían probar por completo la mayor parte de aspectos de un juego, pero que no se perfeccionen tanto como para evitar que se encuentren los *exploits* o *glitches*. O eso, o los desarrolladores podrían siempre publicar más juegos que aún estén sin rematar. Seguro que eso llamaría la atención de los *runners*.

¿Qué sacas del *speedrunning* de un juego?

El movimiento y los controles fluidos son el factor que determina mi diversión con un juego: el *speedrunning* parece la evolución natural de querer dominar un juego y retarse a uno mismo. Te permite volver a jugar a un juego de formas que nunca te hubieras imaginado antes y es un recordatorio de todo lo que te puede ofrecer un juego.

Cada persona tiene sus propias motivaciones, pero diría que la mayoría de los *runners* hacen *speedrun* con la intención de divertirse mientras logran un objetivo común con su comunidad.

HA HABIDO UN REPUNTE DESTACADO EN LA INCLUSIÓN DE HERRAMIENTAS PARA *SPEEDRUNNERS* EN LOS ÚLTIMOS JUEGOS

eventos *Awesome Games Done Quick*, dije: «Guau. Molan. Quizás deberíamos pensar en esto». Estaba a punto de enmarcarnos en una nueva comunidad y era una especie de desafío el hecho de investigar qué clase de *exploits* existen en los juegos de *speedrunning* y cuáles son los aspectos más relevantes».

Como tan solo un puñado de jugadores harían un *speedrun* de Bound, el equipo se centró en los aspectos básicos de «un no juego»: la trama, el estilo de los gráficos, las plataformas sencillas y la estructura libre de niveles. Como ocurre con *Mega Man*, los cinco niveles de *Bound* se pueden completar en cualquier orden. Todos acaban con un «peligro», un obstáculo traumático al que la princesa debe enfrentarse: una vez superado, las huellas de este desaparecen en los otros niveles y se abren los atajos. Para el jugador casual, se trata de una experiencia de exploración, pero para el *runner*, consiste en una oportunidad para descubrir la ruta más adecuada entre cientos de posibilidades.

«Cuando hicimos el juego principal con todas las mecánicas, no suponía mucho más trabajo», dice Staniszewski. «Durante el diseño del juego, hay mucho trabajo aburrido por hacer, pero crear los atajos nos resultó divertido».

El equipo incluso programó *exploits* para que los localizaran los *runners*. Los más comunes eran cajas de eventos, espacios invisibles que desencadenaban algo en el juego cuando el jugador entraba en ellos, alargados intencionadamente de tal forma que los *runners* solo tuvieran que entrar en contacto con un par de píxeles para avanzar rápidamente. No pasa nada por decir que Plastic estaba pidiendo a gritos que se destripara su juego.

«Ves cómo alguien se esfuerza mucho en ello», comenta Staniszewski. «Un *glitch* que ocurre regularmente es un *glitch*, pero si alguien se tira un mes investigando para encontrar algo, entonces se disfruta de lo lindo». Su favorito lo encontró en el nivel del tutorial el *speedrunner* de *Bound* Yasha Setsu. «Tienes que dar un salto muy preciso desde la ventana de la sala al vacío para aterrizar en una plataforma inferior. Nos pareció tan interesante que decidimos dejarlo».

No obstante, no todas las optimizaciones de *speedrunning* de *Bound* tienen tanta aceptación. Staniszewski lamenta el hecho de que la confianza inevitable en un par de movimientos opcionales en los *speedruns* (el salto giratorio y el salto por el borde ultrapreciso que te otorga de inmediato otro salto largo) reducen el conjunto de movimientos variados y quijotescos de la princesa a un acelerón funcional hacia la meta. Los mejores *speedrunners* tan solo mantendrán pulsado el gatillo para «bailar» lentamente cuando sea absolutamente crucial durante uno o dos segundos cada vez para activar un escudo que los proteja del peligro.





«Lo que pasa con *Bound* es que tiene una mecánica muy simple a primera vista, pero esconde muchas mecánicas complejas en él», afirma Staniszewski.

Bound es una especie de paradoja, por tanto. «Fue un error porque realmente nos dirigimos a los polos opuestos: ¡es como el norte y el sur sin que haya nada en el medio!», se ríe Staniszewski. «Y eso supuso un gran problema». El trofeo de platino sigue fuera del alcance de los jugadores esporádicos del juego (solo dos miembros del equipo de Plastic lo han logrado), mientras que *Bound* no ha conseguido despegar por completo en la comunidad del *speedrunning* y nunca ha participado en ningún evento de *Games Done Quick*. No obstante, Staniszewski confía en que la naturaleza polifacética de *Bound* y el apoyo continuo de la comunidad al estudio llevarán el juego a lo más alto. «Al igual que ocurría con el *software* de referencia para el ordenador, comienzo a entender cómo funciona realmente *Bound* una vez que lo hemos lanzado. Quizás la comunidad de *speedrunning* descubra *Bound* dentro de unos años, eso sería fantástico. Pero *Bound* tiene las piernas más largas de lo que pensaba».



Edmund McMillen (arriba) y Tyler Glaiel, cocreadores de *The End is Nigh*

En el lado opuesto del espectro, se encuentra *The End is Nigh*, un juego cuyos atributos como *speedgame* son perfectos alineados con determinación con su narrativa apocalíptica. Desde su anuncio, la gente ya se había hecho sus cuentas sobre un nuevo juego de plataformas en 2D de Edmund McMillen, una de las mentes que hay detrás de *Super Meat Boy*, pero *The End is Nigh* es harina de otro costal. Al contar con el desarrollador de juegos de enigmas, Tyler Glaiel, la aventura de Ash estaba destinada a ser más metroidvania que *Meat Boy*. «Sabíamos que el *speedrun* iba a ocurrir», dice McMillen, «pero, no se trataba de hacer un juego para *speedrunners*, era más bien como: "Eh, vamos a hacer un juego donde haya mucha presión y si alguien hace *speedrun* con él, que le resulte muy estresante"».



Staniszewski publicó una oferta de trabajo para un *speedrunner*/diseñador y contrató a Adam Debski para crear el modo de *speedrunning* del juego. «Lo único es que ahora está en el cuarto puesto de la clasificación», se ríe Staniszewski.

THE END IS NIGH

Jay 'warm_ham' Lancaster

¿Por qué hacer un *speedrun* de *The End is Nigh* es tan estresante?

Entre la primera vez y la centésima vez que juegas al juego, apenas se nota diferencia en la curva de dificultad. Hay un pico de dificultad imposible de eludir entre la primera y la segunda mitad, así que si llevo un buen ritmo tras la primera mitad, comienzo a ponerme nervioso porque sé que se acerca un intervalo de quince minutos en el que la carrera puede frenarse en cualquier momento. Si estás haciendo *speedrun* de un videojuego de plataformas de ensayo y error, ya deberías saber en lo que te has metido. Sufrimiento. Diría que lo más difícil a lo que hay que enfrentarse, que los desarrolladores han incluido a propósito, es un cambio repentino en la física durante los últimos niveles que causa que Ash se mueva lentamente en una dirección y rápidamente en la otra. Muchos piensan que es un problema del mando la primera vez que juegan al juego, pero son Ed y Tyler siendo crueles y saliéndose del guion.

Como juego de plataformas en 2D basado en reacciones rápidas, se trata de un objeto de *speedrun* más tradicional. ¿Esto hace que se pierda parte de la diversión o del desafío de hacerle un *speedrun*?

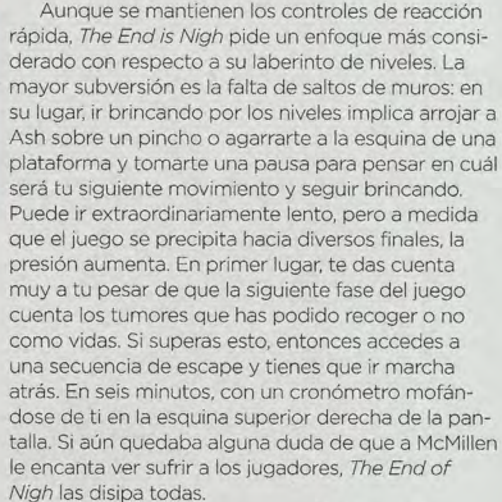
No estoy seguro de que TEIN se haya creado para la velocidad, para ser sincero. *Celeste* y *Super Meat Boy* tienen esa acción dinámica e intensa de los juegos de plataformas con embestidas y esprints y todas las optimizaciones de movimientos que vienen de la mano con estas funciones. Ash va más bien dando coletazos a través de los niveles. No obstante, la toma de decisiones desempeña un papel muy importante en esos instantes brutales de tensión en los que se detiene de pronto la acción mientras esperas el momento idóneo para saltar. Si hay algo que odia un *speedrunner* es esperar. Pero esa especie de jugabilidad subversiva es lo que te mantiene enganchado: me encanta cómo el juego me hace detenerme y pensar en mis acciones de vez en cuando. Este juego es, sobre todo, una crisis existencial del desarrollador del juego en lo que respecta al *software*. Ed ha sufrido de alguna forma y quiere que compartamos ese sufrimiento. Ir de prisa sienta bien. Tener una muerte larga y lenta es una mierda. Creo que él se inclinó por la segunda opción aquí.

A medida que eventos como el GDQ se hacen más visibles, parece que cada vez hay más juegos que hacen palpables sus aptitudes para el *speedrunning*. ¿Qué opinas?

No suelo prestar mucha atención a los juegos que incluyen un cronómetro de *speedrun* o a los que se comercializan a sí mismos como «diseñados para *speedrunners*». No lo pillan. El *speedrunning* no tiene nada que ver con el desarrollo del juego, pero sí mucho con lo que ocurre después. La gente establece conexiones emocionales con los juegos que les gustan y, entonces, quieren jugar a ellos una y otra vez. El marketing dirigido a los *speedrunners* parece tan solo una llamada desesperada de auxilio. Como: «Por favor, juega a mi juego una y otra vez. Te juro que merece la pena. No te olvides de mí». Creo que los desarrolladores tienen (de forma muy razonable) miedo a ser olvidados o pasados por alto en el saturado panorama actual, así que ven a los *speedrunners* y piensan: «Así es como me van a recordar».



Un *speedrun* mediante una herramienta (una secuencia establecida de entradas adecuadas) destripó Celeste. Thorson estaba intrigado: «El aspecto pionero de ser el primero en descubrir la forma de desentrañar el juego: aún hay espacio en *Celeste* para ello».



Aunque se mantienen los controles de reacción rápida, *The End is Nigh* pide un enfoque más considerado con respecto a su laberinto de niveles. La mayor subversión es la falta de saltos de muros: en su lugar, ir brincando por los niveles implica arrojar a Ash sobre un pincho o agarrarte a la esquina de una plataforma y tomarte una pausa para pensar en cuál será tu siguiente movimiento y seguir brincando. Puede ir extraordinariamente lento, pero a medida que el juego se precipita hacia diversos finales, la presión aumenta. En primer lugar, te das cuenta muy a tu pesar de que la siguiente fase del juego cuenta los tumores que has podido recoger o no como vidas. Si superas esto, entonces accedes a una secuencia de escape y tienes que ir marcha atrás. En seis minutos, con un cronómetro mofándose de ti en la esquina superior derecha de la pantalla. Si aún quedaba alguna duda de que a McMillen le encanta ver sufrir a los jugadores, *The End of Nigh* las disipa todas.

«No es sufrimiento, ¡es emoción!», McMillen insiste. «Hace que la partida sea mucho más emocionante y creo que, al final, eso dura más. Te sientes, en general, mejor al haber logrado superarlo». El cronómetro resulta muy persuasivo, sobre todo para el *speedrunning*. «Es el motivo por el que la gente sigue los deportes de alta presión aunque sea como "No puedo creerme que hayan logrado aterrizar ese bicho"», dice. «¡Tienen que estar acojonados! Y es por eso por lo que nos gusta. Eligen algo alucinante que nosotros no podemos hacer y lo hacen bajo presión». Glaiel recuerda los correos furiosos de jugadores casuales tras el lanzamiento sobre la «dificultad falsa, absurda y perezosa» que tardaron tanto tiempo en implementar de forma adecuada. «Durante la mayor parte, para un jugador medio, la presión es algo falsa, ya que durante la primera mitad del juego tienes vidas infinitas», comenta. «En la segunda mitad, si tan solo has recogido la mitad de objetos recopilables, tienes unas 200, lo que es mucho también. Ni siquiera se reduce mucho tu vida cuando pierdes la partida y regresas al punto de control».

Pero para los *speedrunners*, el más mínimo error puede interrumpir una carrera y suponerles una gran cantidad de tiempo. Los tormentos visuales vienen todos desde el diseño: el total de vidas, el cronómetro o los fantasmas que permanecen siempre que mueres en un salto especialmente cruel. *The End is Nigh* se creó para el estrés, no para la velocidad. No obstante, los *speedruns* suelen sacar lo mejor de él. «Había un par de áreas del juego (quizás dos o tres niveles) donde, a posteriori, agregué un par de atajos específicos para *speedrunners*», comenta McMillen: «no quiero que nadie se siente y sea testigo de cómo esta jodida plaza hace toda una revolución antes de tener que pasar por ella. No obstante, quería hacer este juego y tenía la sensación de que a los *speedrunners* les iba a gustar, ya que su diseño concordaba con lo que hacen ellos».

McMillen sabe un poco sobre presión: al fin y al cabo, es el tipo que hizo *Super Meat Boy* y el mundo entero y a él mismo no le van a dejar olvidarlo. Hacer *The End is Nigh* ha sido su forma de hablar de ello. «Me ayudó a salir lentamente de la depresión y más o menos aceptar quién soy, dónde estoy y qué quiero en mi vida», dice. «Y de eso es de lo que trata el juego: ser realista y darse cuenta de que a veces el camino difícil no es necesariamente siempre el mejor». A pesar de sus controles accesibles, el lúgubre argumento y la intrincada dificultad de *The End is Nigh* lo convierte en un nicho innegable, incluso más aún en manos de sus *runners*. «Tienen que ser masocas hasta cierto punto», comenta McMillen. «No sé cómo lo hace la gente, juegan todo el día para tan solo rascar un segundo. Y ni siquiera están jugando a *The End is Nigh*: juegan a un juego completamente distinto. Hace falta un tipo de persona muy específica para hacer eso».

Madeline no sabe por qué escala la montaña. La protagonista de *Celeste* se encuentra atrapada en la rutina y sufre ataques de pánico regulares que la debilitan. Por ello, está decida a avanzar hacia algo, hacia cualquier cosa. Se pone el objetivo completamente arbitrario de llegar a la cima del monte Celeste. Quizás no sea coincidencia que la comunidad de *speedrunning* haya moldeado el último juego del creador de *Towerfall*, Matt Thorson.

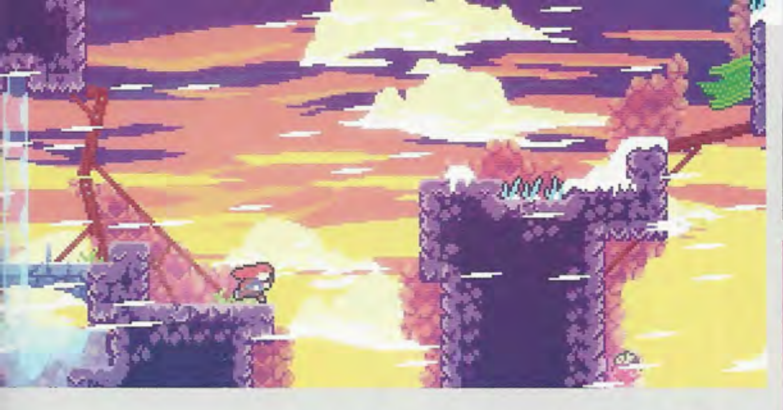
Celeste comenzó su andadura como juego de plataformas para la consola virtual PICO-8, y enseguida lo descubrieron los entusiastas *runners* e incluso apareció en el *Games Done Quick* del verano de 2016. Una de las personas que hicieron un *speedrun* del juego resultó ser Kevin Regamey, que había trabajado con Thorson en el modo a contrarreloj de un solo jugador de *Towerfall* («Él es el motivo por el que ocultábamos los tiempos de los desarrolladores, ya que los batía increíblemente rápido»). Fue pan comido: contratamos a Regamey para que nos ayudara a desarrollar *Celeste* 2.0 para que fuera un *speedgame* excelente, junto con otros *runners* que se convirtieron en testers oficiales de la beta.

Aunque el diseño de sus controles es simple (Madeline solo salta, corre y escala), *Celeste* exige mucha precisión y atención a sus jugadores a cada instante. El siguiente paso era incluir otra dimensión de técnicas de movimiento secretas.

Thorson se inspiró en el hipersalto de *Towerfall* para una hiperarremetida incluida en *Celeste* que otorga a los jugadores un potenciador de impulso al pegar un salto inmediatamente después de realizar una arremetida diagonal en el suelo. «Cuando estaba diseñando los niveles, se puede decir que ignoramos estas técnicas», dice. «Si permiten que la gente destripe los niveles, no pasa nada, ya que la mayoría de jugadores no sabe siquiera que existen esas técnicas. En realidad después acabamos dando marcha atrás y comenzamos a reajustar algunas pantallas para que fueran más interesantes para aquellos que cuentan con todas esas habilidades de alto nivel. Puedes destripar y saltarte el orden de la programación de una gran parte del juego de esa forma».

¿Le divierte entonces a Thorson ver cómo destripan sus juegos? «Creo que depende de cómo se destripe el juego», se ríe. «Algunos juegos de *speedrunning* del GDQ son del tipo: "Si hago esto, hay un 50 % de probabilidades de que el juego se pete", algo así me daría vergüenza, pero cuando se cargan el límite de velocidad, es algo que se hace a propó-









Matt Thorson, diseñador de *Celeste*

sito en parte y que esperamos que pase». Compara el acto de realizar un *speedrun* de un juego con la pasión que sienten los jugadores por las historias que se crean para dar trasfondo al mismo y el arte realizado por aficionados. «Se toman un tiempo para entender la historia a un nivel tan profundo... Esto es lo mismo, pero con respecto a la mecánica. Se meten tan de lleno que hacen cosas que no hemos sido capaces de prever y lo ven de una nueva forma. Es realmente alucinante».

Un reclamo sutil para los *speedrunners* era la estructura global del juego, con una cara B extradifícil y una cara C con niveles terroríficamente secretos que introducen lentamente las mecánicas avanzadas a aquellos que lograron llegar a la etapa de repetición de la partida. Incluso los extras como las fresas y corazones de cristal que se podían recoger de forma completamente opcional y las fresas doradas que para recogerlas precisaban una carrera sin morir en el intento, eran parte del plan.

«Era nuestra forma de tratar de atraer a los jugadores hacia ello», comenta Thorson. «Su objetivo era que los jugadores se convirtieran en *speedrunners* mediante todos estos aspectos. Con un poco de suerte, para alguien que nunca hubiese hecho *speedrunning* antes, pero estuviera interesado en ello, *Celeste* sería el juego que le facilitara hacerlo». El juego de Thorson y su equipo no solo está creado para *runners* ya experimentados, sino que espera inspirar a toda una nueva generación de ellos. Y por el momento, parece que funciona: según speedrun.com, *Celeste* tiene actualmente más *runners* activos que *Super Mario 64*.

Es un objetivo inesperado, muy sincero y extrañamente específico el hecho de proporcionar una vía de acceso sencilla a un afán exclusivo. A pesar del proceso constante de construir *Celeste* como un *speedgame* a través del desarrollo, sin duda conllevó mucho trabajo para Thorson y su equipo. «Supongo que la pregunta es: ¿por qué hacer todo esto y crear un juego para *speedrunners*?», dice Thorson, quitándonos las palabras de la boca. «Nos sirvió de gran inspiración que la gente hiciera *speedrun* del juego de la PICO-8 y lo llevara al límite. Cuando diseñamos los juegos, siempre buscamos formas de hacer que la gente se sumerja en ellos lo máximo posible: perderse realmente en ellos, en la mecánica, la trama, en todo. El *speedrunning* parecía la cumbre de esto. Con el éxito de *Towerfall*, podíamos permitirnos el lujo de tardar un poco más. Queríamos llevar el juego lo más lejos posible. Nos alegra que lo lográramos». Y, ya seas *speedrunner* o no, cuando llegas al pico del monte *Celeste* a tu propio ritmo, también lo agradeces. ■

CELESTE

Jamison 'TGH' Randall

¿Qué hace que *Celeste* sea tan buen *speedgame*?

Celeste tiene unos controles muy simples, ningún generador de números aleatorio y un límite de habilidades muy alto. Un nuevo *runner* puede completar una carrera sin ninguna técnica de movimiento avanzada y, a continuación, aprender nuevos trucos e ir agregando matices ligeramente más rápidos al movimiento a su propio ritmo. En cuanto llegas a un nivel alto, no dejas de intentar lograr un tiempo mejor porque sabes que siempre se puede mejorar y que no dependes del factor suerte.

¿Cuál es la parte más difícil de hacer un *speedrun* con él?

Creo que ocurre como con cualquier *speedgame*: pueden penalizarte por tratar de jugar demasiado deprisa. Y es muy sencillo caer en el hábito de hacer eso. Para mí, la parte más difícil de hacer un *speedrun* de *Celeste* es ser constante y no tratar de jugar por encima de tu nivel de habilidad actual. Hay algunos atajos más difíciles diseñados para los desarrolladores y que te harían ahorrar algo de tiempo, pero muchos no los usan los *runners* porque el juego no ha llegado a ese nivel de optimización aún.

¿Toparse con un juego que claramente se ha «creado para la velocidad» hace que se pierda parte de la diversión de hacer un *speedrun*?

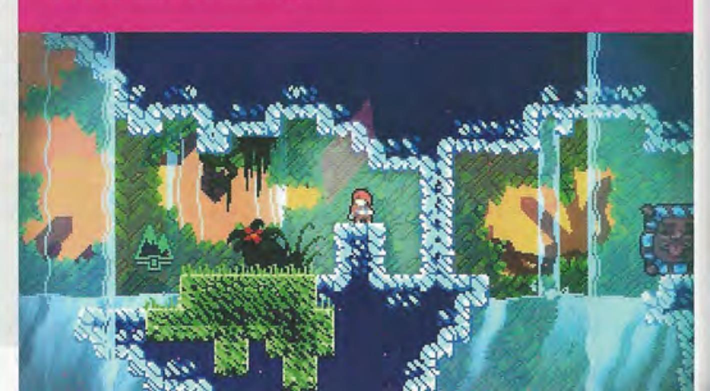
No, no lo hace, para ser franco. Las técnicas de movimiento principales ya son lo bastante dinámicas como para que incluso en una carrera en la que no se use casi ningún *glitch* y que no tenga ningún requisito para completarse, se siguen encontrando cada día más y más trucos y estrategias, incluso un mes y medio después del lanzamiento. Y en mi opinión son todas esas dinámicas las que aumentan la diversión más que restarla.

Parece que cada vez más juegos hacen palpables sus aptitudes para el *speedrunning*. ¿Qué opinas?

Francamente, nunca me he fijado en eso. Los juegos a los que hago *speedrun* son normalmente juegos con los que me divierto esporádicamente y, más adelante, decido que quiero hacer un *speedrun*. No obstante, Celeste, a pesar de su intencionada forma de invitar al *speedrunning*, no me da la impresión de que sea el tipo de juego con ese tipo de objetivo en mente.

¿Qué es lo que más te gusta del *speedrunning*?

Siempre he sido muy competitivo y estoy obsesionado con superarme a mí mismo. Por eso, cuando veo que los tiempos de un *speedrun* van mejorando, me siento muy satisfecho. Al mismo tiempo, el autocontrol necesario para centrarse en la tarea que uno tiene entre manos más que en el tiempo resultante es un desafío que siempre me ha entretenido y un logro del que me enorgullezco.





Pablo Crespo
Un pionero del *retail* lúdico

POR JAVIER RODRÍGUEZ (TEXTO Y FOTOS)



Pablo Crespo nos recibe en la sala Commodore de la central de GAME Stores España en Madrid. Quien fuera estudiante de Ciencias Biológicas, y lo dejara en el cuarto año para montar una tienda de videojuegos en un segundo piso de un céntrico barrio de la capital, es el Director General de la cadena de tiendas especializadas de videojuegos más importante de nuestro país, y quien ha revolucionado varias veces la experiencia de compra de los *gamers* desde los años 80.

¿Cómo se le ocurre a un estudiante montar una tienda de videojuegos en los años 80?
Yo me pasé mi juventud en las salas recreativas jugando a los *pinball* y al billar, y más tarde a las máquinas arcade. En cuanto salió el Spectrum, me lo compré. Tenía mucha afición por los videojuegos, así que con unos amigos decidimos dar el paso y montar una tienda en el año 1985, pero como *hobby*, ni siquiera pensando en ganar dinero con ello. Luego algunos amigos lo dejaron, pero yo decidí seguir.

¿Dónde estaba esa primera tienda?
En la calle Montera de Madrid, en un segundo piso. Pagábamos una renta muy baja por aquel entonces y los muebles expositores los hacíamos nosotros a base de serrucho.

¿Y cómo se vende desde un segundo piso? ¿Cómo hacíais llegar la oferta a vuestros posibles clientes?
Lo que hicimos diferente a los demás en nuestro país fue adaptar el modelo de las revistas inglesas y americanas de listados, con el catalogo de juegos y ofertas. Porque, claro, nadie va mirando hacia arriba por la calle para descubrir un segundo piso en un edificio. Así que lo que hicimos fue publicitarnos en revistas como *Microhobby* o *Micromanía* para dar a conocer nuestro producto, que incluso traíamos de fuera. Así empezamos a tener nuestra primera clientela. Vendíamos mucho por correo.

De hecho, la tienda se llamaba Centro Mail, ¿no?
Sí, Mail Soft al principio, y luego Centro Mail. La gente veía nuestros anuncios en la prensa, rellenaba el cupón con su pedido, lo recortaba, lo metía en un sobre, le ponía un sello y nos lo mandaba. Se tardaba una semana en recibir esos correos, nosotros tardábamos a lo mejor otros tres o cuatro días en preparar y enviar el pedido, que tardaba a su vez otra semana en aparecer en el buzón del cliente.

Eran otros tiempos y no éramos tan impacientes como ahora...
Claro, no tiene nada que ver con cómo se vende ahora por correo. Pero es que fuimos los primeros en vender videojuegos de esa forma organizada, seria, profesional, con muchas ofertas, y producto importado.

¿Qué productos recuerdas de esa época?
Lo primero que vendimos fueron juegos de 8 bits para los Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX. Los que más me gustaban a mí eran *Manic Miner* o *Knight Lore*, por ejemplo. Y recuerdo como superventas el super pack *ERBE 88*, con cinco juegos, o *El Lingote*, con diez juegos. ERBE era una empresa muy dinámica, que bajó los precios de los juegos a 875 pesetas, todo un hito en este mercado que ayudó al *boom* de nuestra tienda. Nos pedían juegos desde todos los puntos de España, porque no había tiendas especializadas en casi ningún sitio.

¿Cómo empezó la expansión, más allá de esa primera tienda en un segundo piso?
En 1989 abrimos la segunda tienda, ya a pie de calle, en Santa María de la Cabeza, Madrid. Entonces ya vendíamos los ordenadores Atari, el Amiga, los primeros PCs para jugar... Recuerdo que con solo esa nueva tienda éramos por aquel entonces el primer cliente de Commodore en España, vendiendo más de mil ordenadores al mes, fundamentalmente por correo.

¿Teníais ya esa mentalidad de seguir abriendo tiendas y de convertiros en la cadena más importante especializada en videojuegos?
Realmente, no. Era como ir en bicicleta: si dejabas de pedalear, te caías o te podían adelantar otros, así que fue más tirar hacia delante porque la demanda lo pedía. Por ello también inauguramos servicios técnicos para reparar ordenadores, montábamos nuestras ▶



propias placas de memoria para los Amiga, ¡fabricábamos todo en España! Y de ahí saltamos a las consolas, algo que muchas tiendas de ordenadores no hicieron y por ello desaparecieron.

Siempre teníais esa visión de qué vendría más adelante en el mundo de los videojuegos.
Yo disfrutaba de los videojuegos y te podría decir mi juego favorito de cualquier máquina. Así que, cuando veía las nuevas máquinas de 16 Bits como la MegaDrive de Sega con Sonic, pues babeaba. Yo estaba en la tienda vendiendo y jugando. Y cuando cerrábamos, yo me quedaba jugando. Me compraba las revistas americanas e inglesas para saber lo que estaba por venir. Fuimos de los primeros en importar desde Estados Unidos o Japón para tener lo que no tenia nadie en España. Lo que a uno le gusta, piensa que a otros jugones les va a gustar, así que se les trae. Siempre estábamos buscando cosas nuevas. Recuerdo la primera vez en que vi una Atari Lynx, la primera portátil con pantalla a color, por ejemplo... Es que me gustaba mucho jugar y siempre estaba pendiente de todo lo nuevo.

¿Y cuándo empezasteis a franquiciar tiendas?
Fue en 1991. Abrimos la primera tienda fuera de Madrid, en Zaragoza. La segunda franquiciada fue en Barcelona. A lo mejor las habríamos abierto nosotros si hubiéramos contado con los fondos suficientes, pero no era así. Pero teníamos un modelo que funcionaba, así que lo que ganábamos lo invertíamos en financiar a las franquicias. En 1997 abrimos nuestra tienda en la calle Preciados, una de las áreas comerciales más importantes de Madrid. Fue un cambio absoluto porque era una zona fantástica. La tienda tenía tres plantas. La planta superior la dedicamos a los cómics, que es otra de mis grandes aficiones, y a libros y a *merchandising*. La planta principal, la de la calle, era para los videojuegos, y en la planta de abajo montamos «Confederación», unos *gaming saloons*.

Recuerdo que era de los primeros sitios donde se podía jugar en red y online de una forma más o menos segura en cuanto a infraestructura.
Sí, hablamos de hace veinte años, y creamos ese modelo también, con lo cual abrimos otras salas ▶

«Confederación» propias y franquiciadas en diferentes puntos del país para jugar *online*. Contratamos a una empresa de cine para los decorados de las salas, invertimos mucho dinero en los sistemas de red. De nuevo, lo hacía porque nos encantaba jugar a cosas como *StarCraft*, por ejemplo. Casi todos los viernes yo llegaba a mi casa a las cinco de la mañana porque me quedaba jugando a *StarCraft*, *Counter Strike*, *Quake*... *StarCraft* sigue siendo mi favorito. Aún sigo jugando con él.

Entonces os unís a GAME y cambiáis de nombre.
Fue en 2001. Sí, fue una mezcla de varias cosas. Por una parte, sabíamos que Electronic Boutique, desde Reino Unido, o Micromanía, desde Francia, eran las grandes cadenas de videojuegos que iban a venir antes o después a España porque el sector de los videojuegos crecía a un ritmo frenético. Nuestra situación financiera tampoco era la mejor para luchar contra gigantes así y éramos conscientes de que la batalla la teníamos perdida si se llegaba a producir. Así que optamos por unirnos a los británicos, de forma que en esa alianza tuviéramos la suficiente libertad y autonomía como para seguir trabajando como hasta ahora en España. Juntos creamos la nueva marca GAME y, gracias a su músculo financiero, crecimos a un muy buen ritmo los siguientes años.

¿Cómo fueron los comienzos con ellos?
Realmente aprendimos mucho los unos de los otros en el proceso, aunque nos tocó luchar por mantener nuestro espíritu en muchos aspectos. El formato de las tiendas, por ejemplo, que en Reino Unido siempre eran más grandes que en España, ¡o la moqueta! En Inglaterra todas las tiendas tenían moqueta y querían que aquí fuera igual. Pero a mí la idea me espantaba: la moqueta requiere un mantenimiento constante porque enseguida se ensucia y da un aspecto horrible, retiene ácaros y suciedad... Yo quería poner suelo laminado en las nuevas tiendas y me tocó convencerlos llevándolos por los *retails* más importantes de nuestro país, con el fin de demostrarles que aquí no se pone moqueta en ningún sitio.

Te agradezco que lucharas contra la moqueta.
Ahora todas los GAME en Reino Unido tienen suelo laminado y estamos abriendo tiendas más grandes, también porque vendemos otros tipos de producto.

También abristeis tiendas en Portugal...
En 2006 abrimos la primera GAME en Portugal porque el grupo quería expandirse por toda Europa y nosotros nos encargamos de nuestro país vecino. Llegamos a tener 16 tiendas en Portugal. En aquella época, GAME estaba en prácticamente todos los países europeos, con alrededor de 1.300 tiendas. Era un momento muy dulce para la industria, con el éxito de consolas como la Wii de Nintendo, o PlayStation 3, con facturaciones récord. Antes de la crisis, claro.

En 2010 también hicisteis algo que nadie había hecho en nuestro país, ¿no?



Hablar con Pablo Crespo es hacerlo con una de las personas más importantes de la industria de los videojuegos en España, sin la cual no se podría explicar su evolución desde finales del siglo pasado.

Efectivamente, GAMEFest, la primera gran feria del videojuego en España. Participó todo el sector. Nuestra vocación era hacer una feria del sector, liderada por nosotros, pero para la industria. Nos apoyaron todas las compañías y fue un auténtico éxito. Lo hicimos dos años, 2010 y 2011. El precio además era mucho más barato que cualquier otra feria internacional del medio. Hicimos una feria para que fuera todo el mundo y por muy poco podías pasar un día rodeado de lo más destacado del mundo del videojuego. No teníamos experiencia en hacer algo así. Como siempre, nos tiramos a la piscina y la verdad es que nos lo pasamos muy bien organizando esas ferias y creo que el resultado fue realmente bueno.

Más de uno pensó que iba a ser un fracaso...
Probablemente. Pero cuando uno viaja y ve que en otros países hay ferias de videojuegos que son un éxito, que a la gente le encanta probar de primera mano los juegos que van a salir en breve y estar rodeados de su pasión, ¿por qué no iba a ser igual aquí? Aquellos GAMEFest fueron el embrión de las actuales ferias que se celebran cada año en España, tuvieron mucho encanto. Y afortunadamente el sector pensó que «si lo organiza GAME, saldrá bien», como así fue, gracias a su apoyo.

Y entonces, llegó la crisis.
Para GAME, 2012 fue un año horrible. El fin de ciclo de la Wii, se factura bastante menos debido a la crisis que se lleva arrastrando desde hace algunos años y el grupo entra en quiebra. Desaparece la práctica totalidad de las 1.300 tiendas en todos los países, vendidas o cerradas, pero en España no entramos en administración. Aquí éramos rentables y conseguimos mantener la empresa aislada gracias a que habíamos conseguido independencia financiera y funcional, hasta con nuestro propio *software* de gestión. Conseguir esta autonomía fue lo que nos permitió salvarnos cuando todo el grupo se vino abajo. Obviamente, no fueron buenos

tiempos. Ese año no pudimos hacer la feria, por ejemplo, y perdimos el crédito de los proveedores de un día para otro. No podíamos comprar, hicimos una pequeña reestructuración, cerramos alguna tienda y tuvimos que apretarnos mucho el cinturón.

¿Y cómo salisteis de esa complicada situación?
Pues fundamentalmente porque en ese momento los bancos españoles nos apoyaron. Igual que en el 2001 no nos apoyaron para intentar luchar contra la amenaza exterior, en el 2012 sí lo hicieron. Así que conseguimos pasar la Navidad de ese año con los créditos de los bancos. Y en ese mismo año nos compró un fondo de inversión. Con la quiebra se cerraron las tiendas de todos los países, la mitad de las tiendas de Reino Unido, y prácticamente no se tocó nada en España. Nosotros nos entendimos bien con ellos porque se dieron cuenta de que esto era un negocio que estaba funcionando bien y que no había sufrido con la quiebra del grupo. Así que nos dejaron también al equipo directivo seguir trabajando como hasta ahora.

«Cada año vendemos más en las tiendas y batimos nuestro propio récord de ventas. Y seguimos abriendo más tiendas cada año»

Y en 2014 salisteis a bolsa. ¿Es así?
El fondo lo hizo muy bien y preparó la compañía para salir en bolsa junto con la parte de Inglaterra que habían reestructurado. Además, seguimos siendo una compañía española, pagando nuestros impuestos en España y, en la medida de lo posible, apoyando todo lo que venga de nuestro país. El equipo directivo y yo somos gestores, no propietarios. Y siempre hemos mantenido esa independencia en la gestión y en la forma de hacer las cosas.

¿Y en todo ese tiempo nunca has querido desvincularte de la compañía, dejar de gestionarla?
¿Por qué, si hago lo que me gusta? Me llevo muy bien con el CEO actual y, aunque el 90% de las cosas son comunes, las diferencias se entienden y se mantienen. Porque yo creo que eso es fundamental en el *retail*, y hay muchas empresas que no entienden que el *retail* es muy complejo, no es como la distribución. Y lo tienes que adaptar al país, y si no entiendes el país, las cosas no van a salir bien, que fue un poco lo que le pasó al anterior grupo. Muchas partes se cerraron porque no llegaron a entender las peculiaridades de cada país.

Además, también os hicisteis con otros competidores americanos que habían abierto tiendas aquí...
Sí, en 2014 compramos GameStop. Ellos habían comprado en 2005 una empresa que se llamaba Jump y nos quedamos con parte de sus tiendas, las que no coincidían con las nuestras. El mercado se había reducido notablemente en aquellos años. Para nosotros supuso estar en localidades pequeñas en la que no estábamos presentes, de forma complementaria.

En todo este tiempo nunca habéis dejado de vender online, además de en tienda. ¿Cómo conseguís que la gente acuda a una tienda física, en un momento en que cada vez hay más gente que compra desde un ordenador o una app?



Empezamos vendiendo por correo cuando no existía Internet. Vendemos online desde que existe la red y nunca hemos dejado de hacerlo, si bien es cierto que, cuando estás en plena expansión abriendo tiendas, el foco lo tienes más en ellas. Pero creo que lo principal que tenemos y en un porcentaje muy alto, es muy buen personal. Nuestro personal disfruta de lo que hace, le gusta su trabajo, se sienten propietarios de su tienda, las abren con sus llaves, es su esfuerzo. Por lo general son apasionados de los videojuegos, y me lo sigue diciendo mucha gente, que es un gustazo ir a una tienda GAME por cómo te tratan, lo bien que te atienden, cómo te recomiendan, cómo te gestionan una reserva, cómo te resuelven las dudas o los problemas... Evidentemente, habrá alguien que haya tenido alguna vez una mala experiencia, pero creo que una de las claves sin duda del éxito de GAME es nuestra gente.

¿Y cómo habéis conseguido tener ese personal tan especial?
Tenemos muy poca rotación. Y eso es muy importante, porque significa que están a gusto en su trabajo. También damos una buena formación, hacemos convenciones, intentamos que tengan la máxima información, que exista también un componente de competición entre ellos con incentivos; pero creo que la mayoría de chicas y chicos de GAME sienten la camiseta, sienten lo que hacen, y por eso la gente va a las tiendas.

¿Qué crees que depara el futuro a GAME? ¿Seguiréis entonces centrados en la tienda física?
Sí, de hecho nosotros seguimos abriendo tiendas. El año pasado abrimos cinco y este año abriremos otras cinco más. Cada año vendemos más en las tiendas, batimos nuestro propio récord de ventas. Nos esforzamos en mejorar y que las tiendas sean atractivas. Hemos diversificado también el producto y tenemos ahora mucho *merchandising*, por ejemplo, porque entendemos que es algo que interesa a nuestros clientes. Hemos metido también mucha gama de PC Gaming. Seguimos apostando por el alquiler y la segunda mano en videojuegos, algo en lo que también hemos sido pioneros, y que ahora también extendemos a la telefonía; pero para nosotros el foco sigue siendo el videojuego. También estamos trabajando intensamente en nuestra web y en nuestra app con el fin de que la experiencia del usuario con GAME sea omnicanal, fusionando los mundos físico y digital de tal forma que puedas reservar algo en la app y recogerlo y pagarlo en tienda, o ver un producto en la tienda y hacer que te lo enviemos... Queremos que el aspecto online en GAME sea algo complementario a la tienda y por eso seguiremos trabajando para que los jugadores sigan viniendo a hablar con nuestro personal y a tener la mejor experiencia de compra posible con nosotros. ■

ASÍ SE HIZO...



LITTLE NIGHTMARES

O cómo Tarsier contuvo su sed creativa atreviéndose a ir en solitario

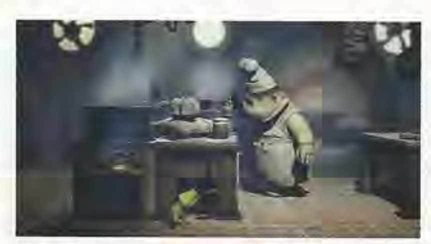
Por Chris Schilling

Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Desarrollador Tarsier Studios
Editor Bandai Namco Entertainment
Origen Suecia
Lanzamiento 2017

Uno de los muchos momentos sobrecogedores de *Little Nightmares* llega en el último acto, que transforma las expectativas del jugador de forma escalofriante. Cuando se va arrastrando por los aposentos de una mujer improbablemente alta, e imposiblemente delgada –a la que se conoce, sencillamente, como La Dama– la pequeña y frágil protagonista, Six, debe romper un jarrón para conseguir una llave. Hasta entonces, lo que el jugador esperaba era algún ruido fuerte, quizá un traqueteo de pasos, que indicase que alguien –o algo– estaba acercándose para investigar lo que sucedía. Y en consecuencia, probablemente correr a esconderse. Pero en vez de eso, con lo que se encuentra es con un inquietante silencio, y con que el insistente y melódico tarareo de La Dama se interrumpe súbitamente. Armándose de valor, Six emerge de su escondite, pero lo que se encuentra es... absolutamente nada.

En retrospectiva, esta secuencia parece reflejar las comprensibles inquietudes de un equipo que está llevando a cabo su primer lanzamiento original. En realidad, *Little Nightmares* no era, para nada, el debut de Tarsier Studios: este desarrollador asentado en la ciudad sueca de Malmö ha disfrutado de una fecunda asociación con Sony durante varios años, trabajando en contenidos descargables para los tres juegos de *LittleBigPlanet*, así como en su versión para Vita, y en el *remake* expandido *Tearaway Unfolded*. Varios prototipos han estado en el aire por el estudio durante algún tiempo (incluida la aventura inédita *The City Of Metronome*), pero a principios de 2014, tuvieron una idea que por fin podía constituir su primera gran aportación.

Unos meses más tarde, esa idea ya tenía título: *Hunger*. Un año después, Tarsier lanzó un *teaser* fantástico que dejaba con ganas de más. Y entonces, igual que en las habitaciones de La Dama, se hizo el silencio más absoluto. El regreso de *Hunger* no se produjo hasta agosto de 2016, tras el acuerdo de lanzamiento que el estudio selló con Bandai Namco. Solo que ahora contaba con un nuevo título, compartiendo parte de su nombre con la serie que Tarsier había dejado de lado. ¿Era un tema de imagen de marca? «Me parece que más bien era todo lo contrario», nos cuenta el diseñador narrativo sénior **Dave Mervik**. «De hecho, nos preocupaba bastante llamarlo *Little Nightmares*, porque la gente podría pensar que se trataba de una solución de compromiso, y no era para nada el caso. Tenías que haber visto la cantidad de *post-its* que inundaron las paredes cuando estábamos intentando encontrar un nuevo título». Sea como fuese, quedarnos con lo que teníamos estaba descartado. Al fin y al cabo, *Hunger* («hambre») no era un título especialmente adecuado para su indexación en los motores de búsqueda. «Una razón muy sexy para cambiarlo», bromea Mervik.



Tarsier quería sacar el mayor partido a sus antagonistas, siempre y cuando su presencia tuviera sentido. «Uno de mis puntos de atención era: ¿Contamos con el espacio suficiente para estos personajes?», recuerda Larsson.

Decidir cómo referirse al juego era un tema de discordia, y no únicamente por el título. Preocupado por cómo se percibiría, Tarsier no quería llevar a engaño a nadie. «Por aquel entonces, estábamos radicalmente en contra de llamarlo juego de terror», explica Mervik. «Con el terror viene todo el paquete, la gente espera algo como *Resident Evil o Dead Space*, zombis, demonios, cosas así». Así que, siendo el objetivo algo más pequeño, más sutil y quizá más estremecedor, Tarsier intentaba encontrar otras formas de describirlo. «Tenía elementos de plataformas y de exploración», prosigue Mervik. «Pero decir que estábamos haciendo un juego de plataformas también era totalmente equivocado». Al final, el estudio acordó la expresión 'aventura de suspense'. «Pero naturalmente, todas las reseñas decían que era un juego de plataformas de terror», ríe el productor **Henrik Larsson**.

«ESTÁBAMOS RADICALMENTE EN CONTRA DE LLAMARLO JUEGO DE TERROR»

Sin embargo, un nombre estaba visiblemente ausente de las primeras opiniones sobre el juego. «Nadie nos comparaba con *Luigi's Mansion*», se sorprendía Mervik, «y eso era bastante extraño.» El juego de Nintendo había sido una revelación silenciosa durante su fase de desarrollo: el director creativo, **Dennis Talajic**, llegó un día al trabajo tras haber jugado a él la noche anterior, y decidió que *Little Nightmares* debería adoptar un estilo de casa de muñecas similar. Había también otra referencia clave: el juego *point-and-click* de temática de terror *Clock Tower*, de Hifumi Kono. «Esa era probablemente una fuente de inspiración más cercana, por lo menos en lo que se refiere a los elementos de suspense», recuerda Mervik. «En el *Clock Tower* original, no tenías esos mecanismos de escape clásicos de otros juegos de terror. Por ejemplo, en un momento dado, sufrías de cojera, y tenías que andar muy lentamente; había cosas así, sutiles, que creaban tensión». Y aunque en algunos aspectos quería distanciarse de sus anteriores trabajos, el proyecto *LittleBigPlanet* sin duda ayudó al estudio a comunicar la dimensión física de este nuevo mundo; incluso si, en consonancia con los temas de mayor calado del juego, Six parecía mucho menos etérea que Sackboy.

Mientras, el artista Jonas Steinick Berlin producía el concepto original de lo que se acabaría convirtiendo en el escenario de *Little Nightmares*: un resort cerca del mar llamado Las Fauces, diseñado para satisfacer a una clientela adinerada. «Estábamos sentados en una pequeña habitación, pensando en algún tipo de placa de Petri en la que pudiéramos meter a varias personas, e imaginar cómo evolucionarían tras cientos de años», explica Mervik. «No es exactamente lo que acabó siendo, pero de ahí es de donde vino el germen de la idea. Nos imaginamos en qué se podrían convertir las personas de la peor calaña, y el aspecto que tendrían».

La respuesta, inevitablemente, es repugnante. Los habitantes de Las Fauces son o bien demasiado grandes, o bien demasiado anchos (y a veces, ambas cosas). Sus características físicas se alargan y se exageran, transformándose en caricaturas grotescas, lo que los hace todavía más aterradores. «Pensábamos en un personaje con el que pudieses mantener una relación sencilla, como podría ser un chef o un conserje», reflexiona el artista de personajes sénior **Kristofer Ling**. «Y después cogíamos cualquier característica que pudiese resultar amenazadora para un niño, y la aumentábamos en una escala de 1 a 11, de la misma forma que una pesadilla puede transformar algo que solo es ligeramente intimidante en la vida real en algo realmente espantoso en tus sueños».

Con sus casi cómicos brazos alargados, perfectos para alcanzar los lugares aparentemente más seguros y recónditos, es el conserje el que provoca los primeros escalofríos. Pero antes habían llegado los mugrientos y porcinos chefs de *Little* ▶

Nightmares, ilustrando el tema principal del hambre, desde la gula insaciable de los voluminosos invitados en el comedor, hasta los desesperados antojos de Six. El resto surge como consecuencia del pensamiento práctico: ¿Qué otros roles se necesitan en un lugar como este? «Tenía que haber una especie de líder, o alguien que dirija todo esto», apunta Ling. «Y luego la pregunta es: ¿quién se ocupa de este sitio? Quizá podríamos tener un conserje que se encarga de limpiarlo todo. El resto de los personajes sale de ahí. Todos y cada uno de ellos debían tener alguna finalidad».

Antes incluso de que los artistas de Tarsier empezasen a dar vida a estas monstruosas creaciones, un primer prototipo convenció al estudio de que el camino que se estaba siguiendo era el adecuado. «El primer enemigo era este enorme bloque de color púrpura», recuerda Mervik. «Construimos este laberinto básico como en *Takeshi's Castle* (en España, *Humor Amarillo*), donde tienes que ir atravesando todas estas puertas. Y eso fue todo. Estarías paseando y de repente te perseguiría un bloque púrpura. Con eso ya teníamos a la gente gritando, así que pensamos 'ok, ¡aquí tenemos algo interesante!'».

Pero naturalmente, el juego es mucho más que una serie de persecuciones. Desde secuencias sigilosas hasta acertijos sobre el mundo de la física, cada habitación supone un rompecabezas. El suspense exige una sensación de temor, pero también de curiosidad: ese deseo de averiguar lo que se esconde detrás de una puerta cerrada, o de una sombra tenebrosa. Así, a Tarsier le apetecía no llevar a los jugadores de la mano, sino dejarles descubrir los secretos de Las Fauces, en ocasiones intrigantes, en ocasiones repugnantes, sin ninguna dirección. «Creo que estábamos de acuerdo con Bandai en este asunto», asiente Larsson. «Todos estamos ya un poco hartos del exceso de tutorialización en los juegos. Pensamos que los que disfrutarían del título serían los más listos de la clase, los que serían lo bastante inteligentes como para resolver la mayoría de sus aspectos».

No es que Tarsier no probara planteamientos más didácticos, aunque Larsson se dio cuenta rápidamente de que los *testers* aprendían mejor cómo controlar el juego si no se les ofrecía ninguna clase de ayuda. «Sea cómo deslizarse, cómo agarrarse a algo, o sea lo que sea, siempre se retiene mejor lo que uno averigua por sí mismo», afirma. Pero como prever la confusión y el miedo no son exactamente compatibles, el estudio aceptó un compromiso. «Hemos incluido tutoriales», admite Larsson. «Lo único es que no aparecen a no ser que estés verdaderamente atascado. Cuando el juego te presenta un rompecabezas, hay menos pistas. Pero por ejemplo, si estamos en una escena importante de persecuciones, nos aseguramos de que los jugadores puedan reaccionar de manera instintiva, para que les parezca que lo han conseguido hacer por sí mismos, aunque en realidad les estamos guiando discretamente en un segundo plano. Es un equilibrio delicado, pero creo que al final parece bastante natural».

Mientras seguía creando su mundo de sorpresas, Tarsier también vivió una. Al empezar la fase de desarrollo, su concepto parecía, si no único, por lo menos, fuera de lo ordinario. Pero al mismo tiempo, otro estudio escandinavo también estaba preparando el lanzamiento de una aventura de suspense, de desplazamiento en *scroll*, protagonizada por un personaje joven y vulnerable en un mundo hostil. ¿Constituía *Inside*, de Playdead, una sombra demasiado alargada? «Desde luego que le prestamos mucha atención», dice Larsson. «Al fin y al cabo, Limbo ya era una de nuestras fuentes de inspiración. Entonces apareció *Inside*, y estábamos muy emocionados de poder jugar con él y ver lo que habían hecho. Pero naturalmente, también nos asustaba un poco, porque había muchas similitudes».

«Creo que, al fin y al cabo, fue algo con lo que salimos ganando», añade Ling. «Porque era un juego de características similares que estaba muy bien, y que pudo haber generado un hambre» –y aquí hace una pausa, mientras Larsson y Mervik ríen la broma involuntaria de Ling–, «un hambre de juegos similares. Pero también había las diferencias suficientes como para decir que, si te gustó *Inside*, también te gustará *Little Nightmares*. Siempre te van a comparar con algo, así que estoy muy contento de que la comparación sea con *Inside*».

En efecto, parece que al final las comparaciones hicieron bien poco daño a *Little Nightmares*. La narrativa opaca del juego y el final abierto a varias interpretaciones generaron una oleada de discusiones online, y la respuesta general convenció al estudio para expandir la historia. Se debatió sobre posibles episodios adicionales durante el desarrollo, y Tarsier ya ha lanzado varias ideas para capítulos bonus con nuevos personajes, considerando dónde podrían integrarse en la historia. «Pero no fue hasta la fase final del desarrollo, al observar la reacción del público, cuando decidimos que valía la pena hacer algo más con todo ello», explica Larsson.

No todas las opiniones fueron tan positivas, pero eso es algo con lo que Tarsier ya contaba: no se pretendía satisfacer a todos los jugadores. «Aunque a nadie le gusta leer una reseña cruel, que la hagan también significa que no te estás dirigiendo al mínimo común denominador», sostiene Mervik. «Creo que si trabajas así, teniendo en cuenta 'si hacemos esto y aquello, si intentamos llegar a un grupo demográfico concreto, y nuestros estudios de mercado nos dicen que, de esta forma, tendremos un juego de 90 para arriba...' ¿Quién hace juegos así? Tienes que confiar en que tu idea va a ser chula, y esperar que haya gente que piense lo mismo que tú». Ling coincide: «Teníamos que ser valientes y tomar decisiones en las que creíamos, decisiones que no han sido totalmente probadas por juegos anteriores. Nos dijimos que, si íbamos a fracasar, por lo menos íbamos a fracasar bajo nuestras condiciones».

Fue esta fe colectiva en sus ideas lo que le permitió a Tarsier superar sus temores iniciales naturales. De hecho, admite

Q&A

Dave Mervik
Diseñador narrativo sénior, *Little Nightmares*

El impermeable amarillo de Six llama mucho la atención. ¿Cuándo se decidió el diseño del personaje principal?
De hecho, fue en una fase muy temprana. Mantuvimos la idea de utilizar formas muy sencillas para que el personaje pudiese reconocerse desde lejos, de forma que, solo con ver su silueta, ya se supiese quién era. Y sabíamos que, dentro de Las Fauces, tendríamos unos tonos muy sucios y orgánicos. Puedes hacerte una idea de un personaje, y del contexto al que pertenecen –o al que no pertenecen– a partir de decisiones muy simples, como son el color o la forma de un abrigo.

¿Siempre estuvo previsto dejar el final abierto a la interpretación del jugador?
Sí, eso también estuvo planeado así desde el principio. En el diseño del juego, quieres que los jugadores averigüen cosas por sí mismos, y también queríamos tener ese mismo *ethos* con la historia. No recibimos ninguna presión [por parte del editor] de hacer las cosas algo más inteligibles, porque en eso todos estábamos en sintonía. No era ése el juego que estábamos haciendo. Lo que queríamos es que la gente tuviese que pensar por sí misma, sobre lo que significaban las imágenes, dónde se encontraba la jugabilidad, o cuál era la historia. Y parece que la gente lo ha aceptado así

Lanzasteis Statik por las mismas fechas. ¿Afectó al desarrollo de *Little Nightmares* de alguna forma?
¡La verdad es que mucha gente no sabe que los dos juegos son de la misma compañía! No, no hubo efectos secundarios para ninguno de los juegos; tan solo fue un gran periodo en el que estábamos intentando hacer dos cosas en vez de una. Tuvimos ese sueño, y nos dijimos: 'Oh, hagamos también un juego de realidad virtual'.








Larsson, quizá haya sido esta tensión la que haya hecho que el estudio haya dado lo mejor de sí mismo. «Dijimos que teníamos que demostrar nuestra valía, ¿qué sentido tendría entonces?», se pregunta. «Claro que hicimos antes unos prototipos bonitos, y a algunas personas les entusiasmaron, pero nunca intentamos presionar a nadie, ni simplemente ir a cubrir el expediente».

Esta vez, Tarsier ha conseguido llegar a la línea de meta, aunque la carrera de *Little Nightmares* tal vez no haya empezado aún. Preguntado por si le gustaría revisitar este mundo, Larsson le da la vuelta a la cuestión. «¿Tú crees que es el final de la historia?» Se ríe, y nos ofrece una pequeña concesión. «Nos encantaría seguir trabajando en ello. Nunca sabes lo que te deparará el futuro». De cualquier forma, lo que parece claro es que, sea cual sea el nuevo reto con el que Tarsier tenga que enfrentarse, no será tan sobrecogedor como esos audaces primeros pasos emergidos de las tinieblas. ■

❶ El encendedor de Six no solo se usa para iluminar las zonas más sombrías de *Little Nightmares*, sino también para encender lámparas. La partida se guarda al hacerlo, aunque en sentido estricto no pueden considerarse puestos de control.
❷ Primer diseño para la secuencia de la persecución final, en la que los voraces clientes de Las Fauces se arrastran para dar caza a Six.
❸ Diseño para varias secuencias en las que interviene Roger, el conserje de brazos alargados, incluyendo unos primerizos de las Nomes, las tímidas pero benévolas criaturas con las que Six entabla amistad
❹ Varios esbozos de muebles y elementos del entorno de la segunda mitad del juego, incluidos el salón comedor y los aposentos de La Dama.
❺ Los chefs ven a Six como una rata que debe ser exterminada, y se mueven a gran velocidad. Larsson: «el tamaño de los personajes [hostiles] nos ayudó mucho a dar con la horripilante sensación general, porque los personajes principales son todos pequeños, y así el contraste es mucho mayor».

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS

SEGUIMOS JUGANDO

The Awesome Adventures Of Captain Spirit
PS4
Diseñado para rellenar el hueco entre el primer *Life Is Strange* y la secuela, *Captain Spirit* es un cuento corto y algo agridulce sobre un sábado por la mañana en la vida de Chris, un chico soñador que quiere convertirse en superhéroe. Resulta un poco sobreactuado, pero también sentido y auténtico. Su fuerte sentimiento identitario y sus encantadoras nuevas ideas nos dejan convencidos de que a la saga todavía le quedan muchas ideas por explorar.

Stardew Valley
Switch
A veces pensamos que la obsesión de este simulador de granja con los horarios estrictos y el subir de nivel resulta bastante tediosa si la comparas con *Animal Crossing*. Pero seguimos sin noticias sobre una entrega para Switch, y *Stardew* es lo más parecido que podemos encontrar hoy por hoy en el catálogo de la híbrida de Nintendo. Las largas tardes de verano en la playa o en la piscina combinan muy bien con la recolección de moras, los favores a los vecinos y la limpieza de establos.

Lumines Remastered
PS4, Switch
Nuestro primer contacto en años con el juego musical de Tetsuya Mizuguchi ha sido con la versión de PS4. Y como esperábamos, la pantalla grande no le sienta demasiado bien. La versión de Switch, sin embargo, es tal y como la esperábamos.

EN ESTE NÚMERO

94 Jurassic World: Evolution
PC, PS4, Xbox One

96 Splatoon 2: Octo Expansión
Switch

98 Unravel Two
PC, PS4, Xbox One

100 The Crew 2
PC, PS4, Xbox One

102 Flashback
Switch

104 Onrush
PC, PS4, Xbox One

105 Laser League
PC, PS4, Xbox One

106 Mario Tennis Aces
Switch

107 Octopath Traveler
Switch

108 Moonlighter
Linux, Mac, PC, PS4, Switch, Xbox One

Brindis al sol

Sabemos de sobra que el verano no es la mejor época para que lleguen videojuegos nuevos. El último cuatrimestre del año siempre suele llevarse el protagonismo, y el primero del siguiente está erigiéndose con fuerza debido, principalmente, a retrasos de esos mismos títulos que se iban a final de año en un inicio. Aun así, hace un tiempo que entramos en una dinámica en la que cada semana tenemos un puñado de nuevas obras por descubrir en multitud de plataformas. En esta ocasión, pasamos por Switch para ver qué tal le ha sentado la *Octo Expansión* a *Splatoon 2*, así como comprobar si *Mario Tennis Aces* consigue ganarse finalmente ese aura de «juego grande» que le ha impuesto Nintendo. Aunque para «juego grande», *Octopath Traveler*, el RPG de *Square Enix* que nos ha encandilado.

Y si no estamos cómodos con las nuevas IPs, tenemos tiempo para recuperar *Flashback*, un clásico que regresa en la consola híbrida de la compañía nipona. Pero si hay algo más clásico que *Flashback* es la prehistoria y los dinosaurios. *Jurassic World Evolution* los trae al presente sin demasiado acierto, aunque la fiel recreación que ha hecho Frontier de las criaturas en relación a las películas llega incluso a asustar. De igual manera, vale la pena señalar que Unravel Two ha sido una grata sorpresa que nos ha refrescado unas semanas que no parece haber aprovechado bien *The Crew 2*, el arcade de conducción de Ubisoft que ha salido algo peor parado que la locura propuesta de *Onrush*, que también tratamos aquí. Pero si debemos destacar un título por encima de todos ese es *Laser League. Roll7* ha dado con la tecla con una idea que cuando surgió no estaba ni planteada para convertirse en videojuego. Probadlo.



Y aquí en España, ¿algo nuevo bajo el sol? Pues sí. Aunque somos más de combatir el calor en piscina o playa, *Digital Sun* nos anima a hacerlo en las mazmorras de *Moonlighter*, donde hace fresquito pero todo funciona como debe, comprensible tras leer lo que nos cuenta el equipo de desarrollo en la entrevista posterior que le hacemos. Aprovechad el verano si podéis y, como en *Dark Souls*, alabad lo suficiente al sol, que ya lo echaremos de menos en los meses fríos. Afortunadamente, una marabunta de nuevos videojuegos nos dará la temperatura necesaria. ■

Jurassic World Evolution

Un matrimonio entre la fórmula imperecedera del simulador de parques con el parque temático más vibrante de la cultura pop. Parece una apuesta segura. *Jurassic World Evolution* promete permitirte crear tu propio negocio de dinosaurios que abarque varias islas de Costa Rica, dejándote durante el proceso construir recintos, entretener a los visitantes y hacer frente a desastres inevitables, ya que el sabotaje y las tormentas tropicales hacen que la puntuación de tus atracciones se diluya.

También le da al jugador una fuerte primera impresión. Los dinosaurios de Frontier están extremadamente bien detallados, llenos de carácter y animados, y hay algo inmediatamente atractivo en la combinación de estas exuberantes islas y los edificios de alta tecnología con los que se pueblan. Cada nuevo dinosaurio se presenta con una cámara cinematográfica y con los sonidos propios de la película, y encargarse de que los recintos satisfagan las necesidades de cada criatura, desde la topografía y el follaje hasta la comida y los grupos sociales óptimos, supone un reto absorbente al principio. Es cierto que existen contratiempos desde el inicio, como esperas prolongadas mientras recaudas el suficiente dinero para la próxima construcción –o la repetitiva tarea de enviar equipos de investigación a la caza de fósiles–, pero la ilusión de diseñar tu primer parque se mantiene. Desafortunadamente, los errores de *Evolution* surgen pronto, más específicamente cuando toda esa representación increíble cede el protagonismo a un compromiso serio con los sistemas de administración que propone el juego.

Además de construir un parque funcional y rentable dentro de los estrechos confines de cada isla, debes completar contratos en relación a las divisiones de entretenimiento, ciencia y seguridad. Trabajar tu reputación con cada uno de ellos conduce a recompensas específicas, pero también te dan misiones que imponen condiciones de éxito que limitan tu libertad creativa y se tornan tediosas. El problema con el sistema de contratos es que no existe una lógica real que respalde sus peticiones o consecuencias. La división de ciencia puede pedirte que pases diez minutos sin un ataque de dinosaurio, por ejemplo, pero al completar con éxito este desafío tu reputación con el equipo de seguridad se estanca. Este tipo de situaciones extrañas pueden resultar entretenidas, pero lo ilógico de su naturaleza te saca por completo de tu sueño de gestionar un parque.

Esto se extiende a los aspectos menores del juego. Tus ilusiones se ven rápidamente mermadas por tener que dirigir un negocio cuyas operaciones requieren la acción directa del jugador, desde rellenar los alimentadores hasta reiniciar las estaciones y aumentar el costo de una hamburguesa para obtener el máximo beneficio. En muchos títulos del género configurar los procesos de funcionamiento

Desarrollador Frontier Developments
Editor Frontier
Plataformas PS4, Xbox One, PC (probado)
Lanzamiento Ya disponible

Encargarse de que los recintos satisfagan las necesidades de cada criatura supone un reto absorbente al principio

es clave, pero *Evolution* se acaba convirtiendo casi en un *clicker*, donde la falta de automatización te obliga a trabajar para distraer tu atención y que no eches en falta la ausencia de profundidad.

Los sistemas que sí parecen robustos en *Evolution* se caen por su propio peso. Es posible invertir en cercas más seguras para los recintos de dinosaurios, pero esto termina no importando porque un simple Deinonychus puede abrirse paso a través de las paredes más gruesas si no se satisfacen sus necesidades sociales o alimentarias. La administración de un parque debe basarse en el compromiso y la gestión, pero la simulación que propone *Evolution* reduce un amplio espectro de opciones a un puñado de necesidades.

De igual modo, existe una profunda desconexión entre los dinosaurios y los visitantes. Los dinosaurios exhiben un conjunto relativamente pequeño de comportamientos, pero tienen necesidades propias y enfrentan peligros individuales. Los visitantes, sin embargo, no expresan ninguna preferencia personal, y ni siquiera parecen reaccionar a los dinosaurios, excepto en las pocas animaciones cuando van a convertirse en comida de las criaturas. Esto es un paso atrás para el género de gestión, que ha estado simulando con éxito el comportamiento de los visitantes de parques temáticos durante décadas. En más de una ocasión nos encontramos con situaciones paranormales en las que los visitantes del par-





que huyen hacia el interior de los recintos de los dinosaurios y se niegan a irse incluso con las puertas abiertas. Esto da como resultado un mensaje de alerta de amenaza de dinosaurio permanente, aunque tengas el resto del parque fuera de peligro. La única manera de resolverlo suele ser esperar a que los invitados sean comidos. Tampoco importa: el coste de los pleitos no es alto, y nuestra puntuación de seguridad regresa al verde tan pronto como la amenaza se resuelve.

Despachar equipos de guardas para reparar un muro o reiniciar una central eléctrica en medio de una crisis de dinosaurios es también muy común. La implementación de estos sistemas es prometedora al principio: puedes establecer listas de tareas para los guardas e incluso tomar el control y conducir por el parque tú mismo. La diversión se desvanece cuando descubres que estos equipos son invulnerables. Un T-rex podría perseguir a un Jeep como en la primera película, pero este tipo de cosas nunca ocurren. Construir recintos para los dinosaurios sigue siendo divertido simplemente porque la recreación de las criaturas es impecable, pero es un tipo de diversión superficial que está muy lejos del potencial del juego. El punto fuerte de *Evolution* es que te permite ver cómo luciría el parque de dinosaurios de tus sueños, pero sus errores te empujan a imaginar un videojuego mucho mejor que el que ha resultado por el simple hecho de estar ante una premisa tan buena. ■

5



Sin reparar en gastos
Evolution cuenta con una narración ligera, contada a medida que progresas de una isla a otra. Los comentarios propios de la historia se transmiten en forma de voz en *off*, y el juego presenta a varios actores de las películas como B.D. Wong, Bryce Dallas Howard y Jeff Goldblum. Sin embargo, se da una profunda desconexión entre las consideraciones sobre la gestión de dinosaurios que se discuten con estos personajes y la vaga simulación con la que puedes interactuar. Esto, junto con la obsesión del juego por ofrecerte desbloqueables que tratan temas de las películas, crea la sensación de que estás en una constante montaña rusa con la franquicia de *Jurassic Park*. Al menos los esfuerzos de *Evolution* no se desvían y se centran en las entregas cinematográficas más recientes.





Splatoon 2: Octo Expansión

Desarrollador / Editor Nintendo (EPD)
Formato Switch
Lanzamiento Ya disponible

Juega a cualquier juego durante un año y las posibilidades de que se te dé muy bien son muy altas. Es un hecho que Nintendo no ha pasado por alto a la hora de diseñar este sustancial DLC para un jugador. Aun así, la diferencia entre la Octo Expansión y el Octo Cañón, el modo historia del juego básico, es abismal. Si el segundo se creó para enseñarte a jugar a *Splatoon*, estas 80 fases se han creado dando por hecho que ya no es necesario mostrarte cómo se juega. Ahora Nintendo puede poner a prueba lo que has aprendido durante estos últimos 12 meses. Ya puede mostrar sus dientes.

En otras palabras, no hay lugar para el temperamento rápido y los pulgares lentos. Pero entonces un desafío menor no encajaría con la historia que la Octo Expansión intenta explicar. La Agente 8 despierta dentro de una lúgubre estación de metro junto a un decrépito personaje que ejerce las funciones de tutor, el Capitán Jibión. Una llamada «tierra prometida» espera, pero solamente si se completan previamente una serie de pruebas. Aquí no hay un servidor tipo GlaDOS, pero el homenaje a *Portal* es claro. Sin embargo, la narración tiene un tono todavía más oscuro. La débil iluminación y el eco de la estación central hacen que sea un lugar que no quieras visitar demasiado a menudo; los ocupantes del tren están basados en las criaturas marinas más feas y temibles. Es, deliberadamente, un mundo a parte de las luces brillantes y los colores vivos de la Plaza de Cromópolis.

Los desafíos se encuentran repartidos en distintas líneas de metro conectadas entre sí, con nuevas rutas que se van desbloqueando a medida que completas las pruebas que se encuentran en las estaciones de enlace entre ellas. Cada sala tiene un precio de entrada acorde a su dificultad, aunque las pruebas más baratas no te lo pondrán demasiado fácil. Algunas te dan múltiples vidas; con otras, solo tienes una oportunidad para superar el desafío, mientras que otras las deberás realizar a contrarreloj. Si fallas, una mochila en tu espalda se llenará de tinta antes de explotar y dejarlo todo perdido. Te alegrará saber que la mayoría de los niveles son cortos, ya que seguramente deberás repetirlos unas cuantas veces hasta que los superes.

> Es tan intenso que casi resulta físicamente agotador en las sesiones de juego más largas

La equipación que recibirás te resultará familiar si visitas regularmente Cromópolis. Pero si Octo Cañón sirvió como oportunidad para probar las armas brevemente antes de usarlas en el modo multijugador, aquí se explora lo que son capaces de hacer. Podrás usar el Propulsor en unas cuantas salas, un par de ellas diseñadas para recordarte que solamente podrás permanecer en el aire unos breves instantes si no es sobre tierra firme (y otras, con blancos distantes a los que salpicar de pintura). Las capacidades explosivas de la Esfera Tintera se ponen a prueba contra un jefe al que deberás acercarte para cubrirlo de tinta, pero cuyos ataques pueden lanzarte a un lado del escenario. De hecho, una de las características comunes aquí es la falta de suelo: las mejores fases con la Esfera Tintera parecen una mezcla entre las fases de bonificación de *Super Mario Sunshine* y *Super Monkey Ball*, en las que cruzas rampas de aceleración, esquivas fuego enemigo y saltas entre plataformas colgadas precariamente sobre el vacío.

Otras salas se centran en hacer que te acostumbres a usar otras armas más desfavorecidas, o usarlas en circunstancias inusuales, como girar una ruleta de enemigos y acabar con ellos mientras vuelven a su posición inicial.

A menudo recibes una selección de herramientas, con la recompensa aumentando o disminuyendo según lo apropiadas que sean para la misión. Llegar a la meta sin una sola mancha de pintura enemiga es posible si utilizas un paratintas que actúe como escudo, pero esquivar los chorros de tinta de un cargatintas representa un desafío mucho más profundo y distinto. Y cuando estás encima de plataformas que se desintegran bajo tus pies con cada salpicadura de pintura, determinadas armas, como el Rodillo versátil B, son mucho más peligrosas para tu integridad que para la de tus enemigos.

Se redibujan ideas existentes dándoles una nueva forma y van aumentando las restricciones impuestas en cada recorrido. Algunos limitan tu almacenaje de tinta, forzándote a que cada disparo cuente. Otros los



tendrás que hacer sin arma, y deberás enfrentarte a un grupo de enemigos que te lanzarán bolas de pintura que tendrás que esquivar durante 30 largos segundos. Para cualquier nueva mecánica, tienes un nivel, o a veces un simple punto de control, para acostumbrarte, antes de que Nintendo se ponga seria. Tienes que desplazar unas bolas de billar gigantes por unas estrechas plataformas; al principio, tienes unos raíles a ambos lados para ayudarte, pero no tardan en desaparecer. Es tan intenso que resulta físicamente agotador en las sesiones de juego más largas. En las pocas ocasiones en las que puedes pararte a fijarte en el escenario, observarás que hay cajas con reliquias del pasado, incluido *hardware* antiguo de Nintendo. Encaja muy bien con un juego cuyo desafío recuerda los inicios arcade de la compañía; al fin y al cabo, estás metiendo monedas en una máquina.

A veces, sentirás que la máquina te ha ganado. En ocasiones, puede resultar fácilmente agotador, pero eso solo se cumple si visitas las 80 salas. La ruta hasta el final de la historia es mucho más corta, y puede acelerarse gracias a la posibilidad de saltarse niveles cuando no has logrado superarlos tras varios intentos. Sin embargo, el tramo final es magnífico, con un diversificado abanico de desafíos, seguido por un encuentro final que revitaliza tan brillantemente el modo multijugador que deja claro que el equipo de desarrollo tiene ideas de sobra como para crear una nueva expansión o una nueva entrega numerada. De cualquier forma, este es el mejor DLC de Nintendo hasta la fecha, un *encore* que va a dejar a muchos con lágrimas de frustración en los ojos, pero también a otros gritando: «¡Otra, otra!». ■

8



Calamares subterráneos
A decir verdad, esperábamos algo más que un rudimentario eje narrativo para hilar los 80 desafíos, pero la Octo Expansión expande el lore de *Splatoon* de forma mucho más satisfactoria que el Octo Cañón. Esto es mucho más que el triunfo de un cuento espiritual de un cefalópodo; también es una exploración de cómo la ampliamente establecida barrera cultural parece que empieza a desaparecer. Resulta encantador observar a los recién llegados a la Plaza de Cromópolis ser tan bien recibidos por la comunidad de *Splatoon*. Hay otro detalle maravilloso sobre todo en las conversaciones entre Perla, Marina y Jibión. Estas charlas exploran el cariño que se tienen y cómo se apoyan en todo.





Unravel Two

El primer *Unravel* fue una de esas rarezas en los videojuegos: una honesta y auténtica sorpresa. Fue presentado por su nervioso aunque encantador director creativo Martin Sahlin durante la conferencia de prensa de EA del pasado E3 de 2015, donde este amable y adorable videojuego *indie* se codeaba con un montón de superproducciones millonarias. Esta anomalía fue precisamente la que hizo que todo el mundo quisiera hablar de él nada más acabar la conferencia. Era el tipo de proyecto apasionado que parecía que solo iba a tener una entrega, ya que contaba una historia pequeña y personal con un final definitivo. Así pues, *Unravel* 2 es otra sorpresa, encima saliendo a la venta nada más ser anunciado, ya que no se sabía nada tres años atrás. Como es lógico, ya no hay tanto amor como en el primero, pero *Unravel* 2 va más allá de conformarse con la *secuelitis* fácil.

Empieza con la revelación de que, como Yoshi, Yarny es una especie, no un individual. Después de ser arrastrado hasta una orilla tras una feroz tormenta, un Yarny rojo se encuentra rápidamente con otro de su especie. Con un haz de luz, los dos hilos sueltos se fusionan, por lo que la pareja queda permanentemente unida. Los que jugamos a solas podemos controlar a ambos, intercambiando personajes para ir superando los obstáculos, pero está claro que el juego está diseñado como experiencia cooperativa.

Desarrollador ColdWood Interactive
Editor Electronic Arts
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Sin tanto amor como en el primero, *Unravel 2* va más allá de conformarse con la *secuelitis* fácil

Este nuevo enfoque permite a ColdWood explotar las habilidades que ya tenía Yarny de formas nuevas, en vez de darle otras distintas sin ton ni son. Todavía utilizarás tu hilo para subir a zonas elevadas, lo usarás de liana para saltar agujeros, formar trampolines improvisados, rampas y puentes. Y la gestión de la lana sigue siendo importante, aunque aquí te limita en cuanto a cuán separados puedes tener a los dos personajes, pero el juego gana más cuando te obliga a separarlos. Hay una simplicidad engañosa en muchos de estos puzles, ya que transforman meras palancas e interruptores en auténticos desafíos: guiar a uno de los Yarnys al lugar correcto suele ser fácil, el problema viene cuando quieres llevar al otro.

A veces el juego puede parecer una larga excursión de senderismo, y lo decimos totalmente como un cumplido. Un Yarny sirve como punto de agarre para el otro, sujetando con fuerza la lana mientras el otro desciende lentamente por un laberinto o se columpia hacia un sitio seguro. Si juegas en pareja, sentiréis que sois instructor y pupilo, o quizá incluso como dobles de películas de acción: una de las fases más entretenidas parece un espectáculo de trapecistas, cambiando de roles sin cesar. Estos momentos son igual de divertidos aunque juegues a solas, ya que solo en muy contadas ocasiones echarás de menos tener ese par de manos extra. De hecho, la mayoría de las veces, jugar a dobles complica las cosas, ya que es fácil que uno de los jugadores pierda la concentración en un



momento clave y la coordinación se vaya al garete. *Unravel 2* es más estresante en cooperativo, aunque también más divertido.

En el resto del juego, ColdWood alterna secuencias de plataformas y puzles con mucha soltura. En una donde tenemos que evitar las atenciones de un insistente urogallo, hay que poner en práctica otra técnica: el engaño. Navegaremos por un arroyo donde hay un pez malhumorado haciendo la guardia, por lo que tendremos que medir bien nuestros saltos entre las plataformas de hoja mientras él salta desde el agua. Y hay otra secuencia genial donde el protagonista es un granero en llamas, donde hay plataformas frágiles, troncos rodantes y puzles estresantes donde el fuego se te echa encima.

El desafío no siempre viene intrínsecamente de los puzles. En algunas ocasiones, la física del juego es un tanto obtusa: logramos pasarnos un rompecabezas con una rama que caía al quinto intento, pero en ningún momento variamos la estrategia. Otro puzle solo conseguimos pasarlo porque descubrimos de casualidad que puedes estrujar un Yarny por un agujero muy pequeñito. El sistema de tres pistas del juego, donde la tercera te resuelve el puzle al completo, es terriblemente tentador. Al menos, no te deja ninguna duda sobre si estabas intentando una solución incorrecta, o de que ibas por el buen camino, pero algo no terminaba de funcionar.

El sistema de plataformas del juego a veces va un poco suelto. Para salir bien parado de un balanceo, debes soltarte medio segundo antes de lo que debería ser lógico, aunque tenemos un cierto control sobre la trayectoria; es como si hubiera un cierto grado de automatismo implicado en el aterrizaje para que balancearse sea más sencillo. Tenemos la certeza de que si se siente un tanto inexacto es por la falta general de sensaciones al correr y saltar: estos héroes lanudos se supone que son ligeros, pero es que es como si flotasen.



Puntada ligera
Unravel 2 no parece el tipo de juego del que querrías hacer un *speedrun*, especialmente porque sus controles (aunque mejorados respecto del original) no son lo más preciso del mundo. Sin embargo, ahí lo ves con sus medallas de oro, plata y bronce por el tiempo empleado e incluso hay un premio para los capaces de no morir en todos los episodios salvo el primero. Poder mover a los dos Yarnys de forma individual sin tener que reunirlos ahorrará tiempo a los que prefieran jugar en pareja. Para los amantes de los retos, hay una selección de capítulos de bonificación que contienen puzles más elaborados con tres categorías de dificultad ascendente. Tu objetivo en estos capítulos es rescatar a un Yarny atrapado; al hacerlo desbloquearás opciones de personalización para la pareja protagonista.

Y aunque el vínculo entre los Yarnys es irrompible, su conexión con la historia es muy floja. La narrativa ocupa un segundo plano: la acción se parará esporádicamente para mostrar unas imágenes de unos jovencitos fugándose y metiéndose en líos. Si algunos momentos de la historia parecen opacos, los temas se vuelven más claros gracias a una serie de pinturas en el faro central. A veces el juego te hace responsable directo de la trama, como cuando tenemos que ponernos entre haces de luz como simulando un circuito eléctrico invisible. Aun así, es difícil sentir que hay una conexión real entre ambos viajes.

El sentimiento de que, en muchos sentidos, es un juego mejor pero menos cohesionado se pone de manifiesto en el último episodio. Nos dan una nueva habilidad sin motivo aparente, y nos la explican torpemente con un tutorial textual. Sin embargo, aun con la incongruencia, la secuencia que viene después es tan brillante y rompedora que podemos perdonárselo: una última sorpresa en una secuela con la suficiente inventiva para compensar su falta de carga emocional. ■

7





The Crew 2

Desarrollador Ivory Tower
Distribuidora Ubisoft
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya disponible

La advertencia que te da la bienvenida tras comenzar la secuela de carreras de mundo abierto de Ivory Tower parece bastante innecesaria. «El mundo del juego, los vehículos e interacciones de *The Crew 2* son virtuales y no simulan una experiencia de conducción real», se lee. Está claro que no hace falta decirlo en un juego donde un Aston Martin Vanquish puede impulsarse en una rampa y transformarse en un Spitfire, que, por su parte, puede ir sorteando los rascacielos de Manhattan antes de dejarse caer sobre el río Hudson como una lancha motor. «Se deberán respetar las normas de tráfico locales al conducir vehículos en la vida real», concluye. Vale, Ubisoft, no creo que pongamos en práctica nada de esto a corto plazo.

Y, a pesar de ello, de alguna forma la fantasía vehicular de *The Crew 2* no llega a estar nunca a la altura del folleto. Sobre el papel, la libertad de ir a cualquier sitio y hacer cualquier cosa a través (y en esta ocasión también por encima) de una versión en miniatura de EEUU es mucho más emocionante que la sobria realidad. No es que puedas recriminar que hay pocas cosas que hacer: puedes hacer eslalon entre las puertas de embarque del aeropuerto de Miami, cargarte las boyas del río Este de Nueva York, chapotear por un pantano de Nueva Orleans, realizar acrobacias aéreas sobre Washington y echar un pique por el Strip de las Vegas antes de montar en Harley por Yosemite. En teoría, hay algo para todos los gustos. El problema es que ninguno de esos 'algos' forman un todo con verdadero estilo.

Los comienzos son prometedores, con una especie de triatlón: una introducción deslumbrante donde la acción fluye sin esfuerzo de la carretera al agua y al aire, con cada etapa muy reñida aunque percibas que te esté abriendo el camino para ganar. Verás un número que va cambiando en la parte superior derecha de la pantalla que indica el número de seguidores de las redes sociales que va consiguiendo tu piloto novato a medida que avanza. Pronto descubrirás que esto es el equivalente de la XP del juego: cuantos más fans atraigas con tus proezas, más actividades desbloquearás y tu reputación se irá abriendo puertas a medida que los números se incrementan.

En algunos aspectos, es una mejora del juego anterior, que ofrece un sentido flexible en cuanto a la estructura en un juego que, por lo demás, está diseñado para dejarte hacer lo que quieras a tu propio ritmo. Pero aunque no atosigue al jugador con una narrativa demasiado seria, sigue siendo más invasivo de lo que uno se espera. Se divide en cuatro familias de actividades diferentes: *Freestyle* (estilo libre), *Pro Racing* (carreras profesionales), *Offroad* (todoterreno), *Street Racing* (carreras callejeras), que a su vez están segmentadas en una docena de disciplinas individuales. Cada vez que desbloqueas una nueva, tendrás que regresar a una de las cuatro bases para obtener el vehículo que necesitas para participar. Para un juego que se enorgullece de su fluidez y que, de alguna forma, permite acceder a todo un país desde la pantalla del mapa, los tiempos de carga de estas áreas son incomprensiblemente largos. Peor son las secuencias cinemáticas que introducen los nuevos eventos o que emergen de forma irritante en cuanto has accedido a una conferencia de prensa de E3 de Ubi: hay momentos en los que querrías adoptar la posición fetal.

De alguna forma, la fantasía vehicular de *The Crew 2* no llega a estar nunca a la altura del folleto



Al principio, los nuevos vehículos se entregan de forma gratuita, pero en cuanto subes el primer escalón de la escalera de la fama, tendrás que pagar por avanzar. Durante un tiempo, eso no supone ningún problema: probablemente, tendrás suficiente de la clase que necesitas e incluso si no es tu primera elección, las piezas que consigas al ganar o clasificarte en los eventos bastarán para rebasar el umbral recomendado para la competición. No obstante, el coste aumenta de forma inevitable y, rara vez, en consonancia con el valor de los premios. La necesidad de incentivar tanto tus fondos como tu número de seguidores incita a repetir la misma acción una y otra vez, puesto que lo último aumenta la misma cantidad con tu tercer logro y lo primero frustra la sensación de triunfo tras una victoria muy reñida. A decir verdad, hay muy poco en juego. Un rendimiento bajo (incluso la humillación de llegar el último a la meta) no basta para hacer mella en tu número de seguidores y, por tanto, una derrota no sienta tan mal como debería. Entretanto, se ha introducido una moneda secundaria para engordar tu cartera: los créditos Crew se pueden ganar, sí, pero se obtienen de forma más rápida a través de las microtransacciones. De forma sospechosa, en nuestra primera oportunidad de usarlos, nos quedamos bastante cortos con la cantidad que necesitábamos. El juego quiere resaltar que eres libre para hacer lo que quieras, pero eso solo es verdad hasta cierto punto: hay un montón de tareíllas por hacer: desde carreras de acrobacias hasta intentos sencillos de alcanzar récords de velocidad. No obstante, hay que perder mucho tiempo para lograr un recuento similar al vencer en la misma carrera dos veces.

Las carreras callejeras de *The Crew 2* son la mayor atracción del juego y, sin duda, es con lo que Ivory Tower se siente más a gusto. Los circuitos se han diseñado de forma inteligente e incluyen atajos enrevesados, cuellos de botella naturales e interludios desesperados para evitar el tráfico que ofrecen la posibilidad de realizar algo de turismo virtual mientras pasas a toda velocidad por enclaves famosos. Pero, incluso aquí hay problemas. El *rubberbanding* es de lo peor que hemos visto. Tras haber llevado a la máxima velocidad a nuestro Aston Martin cuesta abajo por una calle estrecha de Detroit, activamos nuestro nitro con el fin de alargar nuestra ventaja para toparnos con nuestro rival más próximo que de alguna forma ha ganado un segundo y medio con respecto a nosotros desde el último punto de control, que no fue más de cinco segundos atrás. Un único error basta para ver cómo cuatro o cinco pilotos de la IA pasan a toda



velocidad: una cosa es mantener agrupado al equipo y otra tener una carrera de resistencia de 15 minutos donde la diferencia entre el primero y el último sea solo de ocho segundos. Estréllate y, normalmente, irás a parar a la pista como el nuevo rezagado independientemente de dónde estuvieras cuando ocurrió la colisión. Y dada la estupidez del resto de usuarios de la carretera, que tienen la costumbre de salir de vías secundarias y cruzarse directamente en tu camino o parar sin más en medio de la carretera, esto ocurre sorprendentemente con bastante frecuencia. El único motivo por el que no es aún más frustrante es porque tus colegas pilotos a menudo reducen la velocidad de forma condescendiente si te quedas atrás, tras haber salvado una sucesión de curvas de cierto nivel. Los diálogos resultan un tanto incómodos durante todo el juego: si alguna vez te muestras «acobardado» a través del diálogo multijugador programado durante una situación claramente sencilla, se negarán con timidez a acelerar al máximo cuando la carretera se enderece y te dejarán adelantarlos antes de llegar a la meta. No es complicado lograr el tercer puesto que necesitas para superar la mayoría de eventos. En otras palabras, aunque tu rendimiento se lo merezca, esas estratagemas de la IA harán que rara vez sientas que te lo has ganado.

Atrévete con las competiciones todoterreno y será todo lo contrario: los Rally Raids te invitan a abrirte paso por tu cuenta y riesgo entre los puntos de control, pero no es nada raro que acabes medio minuto antes que tu rival, incluso con contradicciones como objetos que puedes atravesar, pero que harán que te detengas. Los circuitos de obstáculos con *Monster Trucks* son como hacer de Tony Hawk a cámara lenta con un mando de terceros poco fiable mientras que los controles de la moto resultan demasiado sensibles. Mientras que la parte trasera de los vehículos todoterreno tiene una rara tendencia a desviarse un poco tras aterrizar después de un salto, es tranquilamente la familia de vehículos más fácil de las cuatro. Como con el resto, ganarás un premio especial si vences al campeón actual, y el helicóptero merece bastante la pena.

No obstante, aunque el vuelo libre es la forma más relajada de moverte, no se puede decir lo mismo de los eventos aéreos. Las acrobacias aéreas en particular no son para novatos: en ellas, se te pide que realices determinados trucos sin que te hayan dado la oportunidad de practicar por un tiempo el estilo libre, pero el juego con frecuencia falla a la hora de reconocer rizos y escapadas por los pelos, e incluso se las ve canutas con inclinaciones extrañas. Suele irte mejor si te decides por el agua: aunque los eventos con lanchas motoras parecen extrañamente relajados y serenos, las carreras de lanchas que te exigen guiar una barquita juguetona por rutas tortuosas son un divertido no parar. De vuelta a tierra firme, los eventos de derrapes resultan desconcertantes, con poca orientación que te informe de si vas bien o mal, mientras que los piques son simplemente aburridos.

Mientras tengas un coche decente, casi no tendrás que hacer cambios en el equipo en el momento adecuado para ganar.

No hace falta decir que todo esto mola más con amigos: sin duda, un amigo más capacitado que tú puede ayudarte a superar los desafíos más difíciles de la parte final del juego. Lo mismo ocurre cuando se da la rara circunstancia de toparte con un extraño y que conduzcáis juntos o al participar en una carrera improvisada. Pero de otra forma, *The Crew 2* no tiene casi nada que pueda justificar sus exigencias de estar siempre *online*. La mayor parte de jugadores prefieren ir por su cuenta y no hay de qué extrañarse: tienen muchas cosas con las que mantenerse entretenidos y apenas hay un incentivo real para unirte a un equipo.

Según Ubisoft, se lanzará un modo JcJ como es debido este invierno. Probablemente, este juego vaya mejorando a lo largo del tiempo, pero eso no sirve de nada a aquellos que han pagado el precio completo y que esperaban un elemento multijugador más relevante desde el lanzamiento.

Una extensión de este tipo será más que bienvenida, aunque *The Crew 2* necesita primero una renovación en el sentido más amplio. Está plagado de molestas contradicciones (a veces te permite pasar junto a un punto de control en vez de atravesarlo, aunque no siempre es tan permisivo), rarezas visuales (la forma en que la nieve salpica la parte trasera del vehículo hace que parezca que ha estado aparcado bajo un nido de palomas con incontinencia). Sin embargo, sus problemas no se detienen aquí: se trata de un juego que apenas se ha difundido. Su mundo es demasiado grande para recorrerlo de forma normal, pero está diseñado para que parezca pequeño por la inclusión de los viajes rápidos. Se condensa por la vista forzada en primera persona en diversas áreas del *hub* por las que te deslizas como si flotaras sobre el suelo. Puede que técnicamente estés presente en este mundo, pero no te sentirás realmente conectado a él. ■

5



Transiciones
Dado que la habilidad de cambiar entre vehículos es uno de los principales atractivos del juego, resulta decepcionante la poca frecuencia con la que hay que hacerlo, ya que tan solo hay un puñado de eventos multidisciplinarios en los que se hace el cambio automáticamente.
En el resto de sitios, tienes que seleccionar tu vehículo de tierra, agua y aire favoritos, a los que se podrá acceder rápidamente al pulsar el *joystick* izquierdo y mantenerlo pulsado en la dirección adecuada (hacia arriba para aviones, hacia la izquierda para barcos, hacia la derecha para coches o motos) durante un segundo. La que en otro contexto sería una bien lograda función maneja esto de forma poco elegante de tal manera que tu nuevo vehículo aparece como de la nada. En directo, la transición no impresiona mucho más y tienes que asegurarte de que tienes espacio suficiente para el cambio: no puedes, por ejemplo, escaparte de un grupo de árboles elevándote a los cielos.

PLAY

Flashback

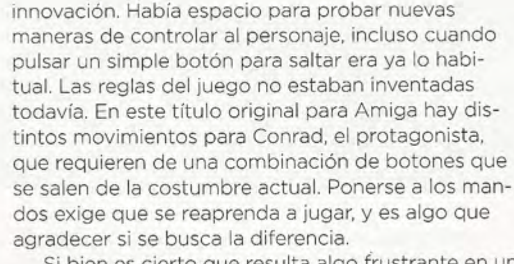
Por Diego González

Jugar a *Flashback* 26 años después de su lanzamiento supone mirar retrospectivamente a un momento clave de la historia de los videojuegos, algo que tiene cierta gracia viendo el nombre de la obra de Delphine Software. Se trata de un clásico de acción y aventuras que ha pasado por más de 15 sistemas diferentes y que se estrenó el pasado junio en mejor forma que nunca en Nintendo Switch.

El título dirigido por Paul Cuisset, ambientado en un mundo futurista y que bebe del ci-fi de los 90, es un hijo de su época en cuanto a mecánicas. Algo que la consola híbrida trata de maquillar en algunos de los aspectos que actualmente resultan más controvertidos, como su dificultad. Ofrecer una mecánica de rebobinado cuando se muere es un arma de doble filo porque el reto que supone dominar el juego es uno de sus principales alicientes. Afortunadamente se da a elegir si se quiere activar o no, al igual que algunas mejoras gráficas y una banda sonora retocada, uno de sus puntos fuertes.

Flashback se desarrolló cuando no estaba todo inventado y establecido, con menos límite para la innovación. Había espacio para probar nuevas maneras de controlar al personaje, incluso cuando pulsar un simple botón para saltar era ya lo habitual. Las reglas del juego no estaban inventadas todavía. En este título original para Amiga hay distintos movimientos para Conrad, el protagonista, que requieren de una combinación de botones que se salen de la costumbre actual. Ponerse a los mandos exige que se reaprenda a jugar, y es algo que agradecer si se busca la diferencia.

Desarrollador Microids
Editor Microids
Formato Switch
Origen Francia
Lanzamiento Ya disponible



Ponerse a los mandos exige que se reaprenda a jugar, y es algo que agradecer

Si bien es cierto que resulta algo frustrante en un primer momento, al poco tiempo tiene su recompensa. Fallar una y otra vez es la única manera de instruirse. Y así se consigue ir avanzando por sus variados escenarios en 2D no lineales con distintos enemigos y trampas que evitar. Todos ellos dibujados a mano, lo que dota al juego de un carisma y ambiente especial.

Ir descubriendo sus siete fases y haciéndose a ellas es fundamental, teniendo en cuenta que el título cuenta con toques de aventura gráfica y requiere ir de A hacia B y de vuelta para interactuar con distintos objetos o personajes. Esto aumenta la duración, que en total no pasa de las seis horas, menos si se está regresando al juego por la nostalgia.



Conrad dispone de animaciones, similares a su contemporáneo *Prince of Persia*, que todavía hoy mantienen el tipo, algo que no extraña tanto si se tiene en cuenta que para la época fue un portento gráfico gracias a la rotoscopia usada para calcar una filmación real. También impresionaban sus escenas cinematográficas que servían para contar la historia. Se nota en ellas la influencia de las películas de ciencia ficción de la época, como *Terminator* o *Desafío Total*. Esta apuesta por lo técnico se la podía permitir la compañía francesa tras el éxito de *Another World* y *Future Wars*.

La escena previa a la pantalla de título ya intenta fomentar el misterio con un estilo peliculero. El protagonista huye mientras dos agentes le disparan y los láseres le pasan rozando. Tras subirse a una moto voladora y continuar su escapada, una nave le alcanza y cae en una jungla. Allí Conrad, que no recuerda quién es, encuentra un holocubo con un mensaje para él grabado por sí mismo, que le indica su próximo objetivo.

Para resolver los puzles y moverse por los escenarios se usan desde sofisticados *gadgets* como un teletransportador hasta utensilios más rudimentarios como una piedra. La variedad de estos objetos contrasta con la de las armas: Conrad sigue contando exclusivamente con una pistola con balas infinitas en esta versión que conmemora el 25 aniversario de la salida del juego en Super Nintendo.

Aunque alguna de sus mecánicas, como puede ser agacharse para disparar a tiempo, resulte algo irritante, hoy, como en los 90, completar una fase de *Flashback* es algo que celebrar. ■

6

PLAY SCRIPT

Paul Cuisset, creador de *Flashback*, juego del que es programador, escritor y diseñador



«Los juegos ahora se crean para ser completados. *Flashback* fue creado como un reto para el jugador»

¿Por qué crees que hay actualmente ese amor por lo retro?
Es una buena pregunta. Quizás porque siempre somos melancólicos por lo que pasaba cuando éramos jóvenes. Es algo normal, a la gente le gustaban esos juegos creados cuando eran niños. También creo que los juegos entonces eran algo diferentes. El *gameplay* y la manera en la que se creaban eran distintos y gusta volver a ello, a ese estilo píxel. Era complicado crear arte en aquella época y tenías que ser paciente con las restricciones técnicas. La manera de crear imágenes suponía mucho esfuerzo. Quizás por eso la gente se da cuenta ahora de que esa forma de arte ha desaparecido.

¿Son los juegos de ahora demasiado fáciles?
No necesariamente. Son más amistosos. Hay juegos difíciles hoy y son exitosos. Los juegos ahora se crean para ser completados. No es tan inolvidable como en los viejos tiempos. *Flashback* fue creado como un reto para el jugador. Son enfoques diferentes; no todos pueden completar el juego. Era la manera en la que pensaba entonces, ahora es diferente. Hoy en día lo juegan, lo disfrutan y eso es todo, mientras que en 1993 no había tantos juegos y tenías que jugar mucho y pasar bastante tiempo en un título para acabarlo. En mi opinión la recompensa era tan grande como el esfuerzo que ponías en el juego. Cuando es más fácil no se siente tan importante.

¿Por qué no funcionó *Fade to Black*, la secuela, y la tercera parte cancelada, *Flashback Legends*?
Creo que al ser un juego 3D, nuestro primero y uno de los pioneros, experimentamos muchos desafíos técnicos y esos retos eran tan importantes que perdimos control del *gameplay*. Teníamos que decidir dónde poner la cámara, cómo se movía en relación al jugador... Son cosas que ahora parecen sencillas y tontas pero que tuvimos que abordar y trabajar con las técnicas correspondientes. El 3D era muy nuevo. No teníamos ejemplos de otros juegos en los que basarnos. Tuvimos que inventar cosas y fue demasiado al mismo tiempo. Había buenas ideas pero finalmente estuvimos distraídos por el aspecto técnico. No pudimos lograr el objetivo de entretener al jugador. Fue algo decepcionante para mí.
Legends fue creado por otro equipo. No nos gustó demasiado y estaba muy lejos del original, así que no era algo en lo que quisiésemos continuar. Fue un error comenzar con él.

Como una figura histórica del sector, ¿qué opinas del juego como servicio y las tendencias de mercado de los videojuegos?
Creo que es muy interesante para los jugadores, porque tienen muchas opciones, pero muy difícil para los creadores. Por supuesto que cuando pones mucho esfuerzo en un juego es complicado sacarlo al mercado y que la gente lo pruebe cinco minutos y pase a otro juego. Tengo miedo de esto porque cuando creas un juego es como escribir un libro: pones mucho de ti en él. Y quizás veas muchos juegos hechos por dinero. No digo que no lo hagamos por razones económicas, pero no es nuestra primera motivación. No sé, lo veo también en las películas con ejemplos como Netflix o Amazon, que promocionan sus propias películas y series. Quizás pase lo mismo con los videojuegos y sería interesante ser parte de ello. Si significa más opciones y mejores elecciones, es interesante.





¿Qué opinas del papel creciente de la mujer en los videojuegos, tanto en cuanto a desarrolladoras como protagonistas?
Creo que es muy bueno. Añade diferentes aspectos. Ellas tienen algo diferente a nosotros al crear y tienen mucho que decir y traer a los videojuegos para que no sean todos el mismo. He conocido a muy buenas programadoras, no creo que sea un tema de si es o no una mujer.
En cuanto a las protagonistas también es muy interesante tenerlas de heroínas. Incluso a los hombres les gusta jugar como mujeres porque es algo diferente. Personalmente prefiero heroínas pero es sólo mi opinión. A menudo sus personajes son más reales, no me gusta mucho ese tipo de personajes ultrapoderosos, son menos realistas. Los creadores ponen más esfuerzo en personajes mujeres, son más humanos. ■

Onrush

Desarrollador Codemasters
Editor Deep Silver
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta (en PS4 y Xbox One), pendiente (PC)

El modo historia de *Onrush* no tarda mucho en decirnos de qué va la cosa. Tal y como explica una voz narradora, esta es una idea que surgió «cuando las reglas empezaron a oprimir el automovilismo». Dicho de otro modo, olvida lo que alguna vez supiste de un género que parecía haberse quedado tirado en la cuneta. Este equipo de locos por el volante, formado por el maridaje de la pericia con los vehículos de Codemasters y la salsa todoterreno de Evolution Studios viene con ganas de agitar un poco lo que sabemos del género del arcade de carreras. Aunque, ¿es justo llamarlo un juego de carreras cuando no hay línea de meta? En realidad, *Onrush* tiene más en común con las carreras de demolición, con tintes de *Burnout* esparcidos por ahí, y hasta un poquito del juego de turbo de Techland, *Nail'd*.

Lo cierto es que, al principio, todo es confuso y delirante. Es, literalmente, una especie de batiburrillo. De hecho, te verás dando empujones y siendo empujado con otros once jugadores, repartidos en dos equipos de seis. Estos vehículos todoterreno varían desde camiones robustos hasta motocicletas ligeras pero enclenques, pero más que conducirlos, lo que hacemos realmente es tirarlos por ahí. Darás trompicones por bosques, presas, cañones, dunas e incluso campos de golf; cada uno formando una especie de circuito que se va abriendo y estrechando de forma intermitente. Cuando se abre, tienes más de una oportunidad para derribar a un vehículo rival; cuando el camino se estrecha, un pequeño empujón puede bastar para mandarte de bruces contra una pared.

Salvo un modo de juego que te obliga a cambiar de vehículo cuando destruyen el que llevas, darte de porrazos con los rivales no es el verdadero objetivo, sino un medio. Una ventaja numérica es útil tanto si estás intentando sumar puntos al encadenar turbos, pasar por arcos o controlando una zona móvil con el resto de tu equipo. No obstante, la mayor parte del tiempo la pasarás intentando poner el turbo a tope para poder utilizar la habilidad *Rush* de tu vehículo. Esto hace que el juego se acelere progresivamente mientras zigzagueas en pos de ponerte a la delantera. Un vehículo deja caer una especie de barreras que frenan a los oponentes que las toquen, mientras que otro ciega por completo al coche que le siga detrás. Otros dotan de energía a los aliados adyacentes para que mejoren su turbo, o drenan los medidores de los rivales.

Nada de esto funcionaría si los participantes no estuvieran lo bastante cerca, pero Codemasters sabe cómo hacer que sus jugadores se junten. Hay conductores de relleno que aparecen de forma regular, y son una forma excelente de ganar turbo, pues apenas se aguantan los golpes. Es decir, que las habilidades acaban usándose a menudo. Por si eso fuera poco, si alguien se queda demasiado atrás, recibirá una pequeña advertencia antes de que la cámara empiece a vibrar y se le transporte de vuelta a la batalla.

El resultado es un juego de conducción más igualitario, donde hasta los jugadores menos capaces pueden sentir que forman parte de la carrera, aunque ganen menos puntos que el resto de su equipo. En ese sentido, el extraño experimento consigue su cometido. Sin embargo, esto también tiene sus desventajas. En primer lugar, no hay una sensación real de triunfo en el sentido de que nadie es declarado vencedor. En un juego tan veloz como este, a menudo estarás tan ocupado evitando meterte en líos (o causándolos) que no te fijarás en las dos barras de arriba de la pantalla, cada vez más cerca de la decisiva línea central. También resulta descorazonador ganar un evento (incluso conseguir el título de MVP en los resultados de después de la carrera) mientras esperas para volver a salir.

Puede que no haya una bandera de cuadros al final de la pista, pero la sensación física de sobreponerte a tus rivales sigue presente



Encajonados
Como parece que ahora todos los juegos modernos deben tener cajas de botín, *Onrush*, ni corto ni perezoso, se sube al carro. Conseguirás una cada vez que subas de nivel, y como la XP se reparte de forma generosa, estarás abriendo cajas con frecuencia. En su interior hay tres objetos cosméticos de diferente categoría, desde animaciones de celebración para después de las carreras hasta aspectos para los vehículos, adornos y trucos aéreos para los motoristas. Si no te apetece esperar a que suene la flauta, puedes utilizar los créditos que ganes tras cada carrera. Luego están las lápidas: unos iconitos de *pixel-art* que aparecen cuando se te espachurra el vehículo. El resto de corredores pueden traspasarlos para ganar un empujón, aunque la clase de motocicleta Blade puede hacer que los rivales se aturdan al tocarlas.

La respuesta fácil a todo esto es evitar las colisiones. No obstante, entre la marabunta de vehículos, obstáculos y demás efectos coloridos, esto es más fácil decirlo que hacerlo. Evitar el peligro parece cuestión de suerte más que de auténtica habilidad al volante: los ataques pueden llegar desde cualquier rincón, sumado a que la cámara trasera apenas avisa de la amenaza hasta que no la tienes prácticamente encima. La inconsistencia en las colisiones tampoco ayuda. A veces te darás un trompazo con una roca a toda velocidad y podrás salirte con la tuya. En otras ocasiones, rozarás una rueda delantera con un arbusto y tu 4x4 saldrá volando.

Tampoco hay garantías de que vayas a salir en una posición favorable cuando vuelvas a aparecer. En una ocasión nos dejaron al pie de una rampa, sin posibilidad de acelerar lo suficiente para saltar el desfiladero a continuación. Otra vez toca esperar. Y aunque es gratificante poder ver una demolición a cámara lenta, quizá no sea lo más sensato que la cámara se fije en la víctima mientras tu coche sigue avanzando; sobre todo si, para cuando vuelve, estás a punto de comerte un pedrusco y no tienes tiempo para reaccionar.

Desde luego es un juego que funciona mejor en línea. Aunque tengamos a la IA para llenar los huecos que dejen otros jugadores, tu equipo tendrá que estar a la altura si queréis tener alguna posibilidad. Ganéis o perdáis, no podemos evitar sentir que nuestras acciones individuales apenas marcan la diferencia, salvo esas ocasiones en las que encadenas una serie de turbos que remonta lo que parecía ser una derrota clara. Tal vez puedas pensar que con amigos sea más fácil coordinarse para ir a por un rival en concreto. A la hora de la verdad, entre el ritmo frenético y el caos de cada carrera, rara será la ocasión donde podáis ejecutar ese plan diabólico que teníais en mente. Aunque Codemasters se esfuerce en tener a todos los jugadores bien apiñados, lo cierto es que hay más posibilidades de chocarse con una pared o una roca que con otro corredor.

A pesar de eso, *Onrush* está hecho por un estudio que sabe cómo hacernos sentir que estamos dentro de una carrera, y tal vez ese sea su mejor logro. Puede que no haya una bandera de cuadros al final de la pista, pero la sensación física de sobreponerte a tus rivales sigue presente. Lo mejor es saborear estos gloriosos momentos en pequeñas dosis, pero no podemos enfadarnos con un juego que intenta romper las reglas inamovibles; aunque eso suponga recordarnos el porqué de su existencia. ■

7

Laser League

El último juego de Roll7 es su mejor hasta la fecha: un deporte futurista frenético que transmite la seguridad del anterior trabajo del estudio, con una capa de sutileza que lo lleva más allá. *Laser League* parece una nueva versión de gran calidad: un juego de recreativas clásico que nunca ha existido. Las fieras batallas en la arena son una combinación de balón prisionero y *Tron*, con una pizca de *Robotron*, por la manera en la que te mueves en espacios estrechos. Sus partidas al mejor de tres rebosan energía y peligro, sin olvidar los momentos de nerviosismo, los lanzamientos desesperados y el caos total.

Tu objetivo, ya sea en solitario o en equipo, consiste en eliminar a tu oponente antes de que él lo consiga. Aunque hay algunos personajes con armas que pueden eliminar a los rivales, el daño se hace principalmente con barreras láser móviles. Hay unos nódulos flotantes que aparecen y se mueven por la arena conforme crean barreras; lo primero que tienes que conseguir es capturarlos para poder tener el control. Puedes atravesar cualquier barrera del color de tu equipo, pero si tocas una del equipo contrario, estás eliminado.

Las arenas son de colores fluorescentes que se pueden cambiar, aunque la disposición de los nódulos varía bastante. Algunos te permiten tener un mano a mano con tus rivales, otros se vuelven claustrofóbicos en cuestión de segundos; las barreras largas giran lentamente como el Helirin de *Kuru Kuru Kururin*, mientras que otros nódulos lanzan rayos láser por todo el campo. Tendrás que dominar el arte de la confusión: atravesar la parte inferior de una pared para aparecer en la parte superior, ir hacia la derecha para robar un nódulo a la izquierda o hacer una emboscada falsa. Y luego hay objetos por los que puedes competir. Algunos afectan al movimiento y otros a la polaridad de los láseres; ¡pueden darle la vuelta a una partida en cuestión de segundos! Sin olvidarnos de la habilidad especial de cada clase, por supuesto. Puedes golpear a un oponente y dejarlo inmovilizado cuando se acerque una barrera, o trazar una línea en el campo sobre la que lanzar un ataque.

Incluso sin estas habilidades, uno puede distinguir que es un buen juego, pero gracias a los roles específicos, puedes desarrollar una estrategia en tus partidas de *Laser League*. Jugar un total de ocho jugadores en el mismo campo es un poco agobiante, lo que explicaría que las partidas por defecto sean de tres contra tres. El equilibrio de poder pasa de un bando a otro en largas y tensas rondas, aunque siempre existe la posibilidad de darle la vuelta a la partida gracias a una audaz carrera para revivir a un compañero o una carga con un escudo que empuje a tus oponentes contra tu única barrera activa. No parece que haya mucha actividad en los servidores, y tener un nombre un poco soso no le ha hecho ningún favor, pero la pérdida de Devolver es la ganancia de 505. ■

9

Desarrollador Roll7
Editor 505 Games
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta



Alteración de la luz
Si no se encuentran suficientes jugadores en línea a tiempo, se invitan automáticamente a los bots de la IA para alcanzar los números necesarios. Y, la verdad, es que ellos serán la verdadera debilidad. En las partidas normales parecen suficientemente hábiles, y a veces incluso tienen la mejor puntuación, aunque sus defectos salen a relucir cuando se ha eliminado a los jugadores reales. Sin el apoyo de los compañeros de equipo, se ponen un poco nerviosos, cometen errores desconcertantes y a veces parece que no quieren revivir a sus compañeros caídos.

Mario Tennis Aces

Piensa en *Mario Tennis Aces* como una disculpa por el flojísimo *Ultra Smash*, y empezarás a entender la mentalidad detrás de su caótica acción. Al renunciar a la pureza y equilibrio del juego de N64, cada nueva entrega ha aportado sus propias particularidades. *Aces* tiene unas cuantas: hay golpes dirigidos y golpes especiales, velocidad etérea y golpes estelares, bloqueos y raquetas rotas. Puede parecer tanto un juego de lucha uno contra uno como un juego de deporte, con una cuidada administración de medidores que resultan tan vitales como la precisión a la hora de lanzar.

Claramente dispuestos a hacer caso a las quejas recibidas por el escaso modo para un jugador de las anteriores entregas, Camelot nos sumerge nada más empezar en el modo Aventura. Narrando una historia adorablemente ridícula sobre una raqueta legendaria que posee a quien la sujeta, empieza un extenso tutorial que te ayuda a acostumbrarte a los distintos tipos de lanzamientos y técnicas especiales a través de una serie de nuevos ejercicios y batallas contra jefes.

Descubrirás que los golpes cargados aumentan tu barra de energía, lo que te permitirá realizar potentes golpes si te colocas encima de las marcas con forma de estrella que irán apareciendo; en ese momento la perspectiva cambiará a primera persona y tendrás un par de segundos para apuntar. No apuntes siempre hacia las líneas, pues un golpe directo a tu oponente puede romper su raqueta, produciéndose así un KO automático si no tiene ninguna raqueta de recambio, a menos, claro, que logre devolver el tiro.

Desarrollador Camelot
Editor Nintendo
Formato Switch
Lanzamiento Ya disponible



Modo realista
Uno de los modos de juego te permite jugar usando el control por movimiento usando un Joy-Con como raqueta, mientras tu personaje se mueve automáticamente para que puedas centrarte en tu swing. Dicho así, suena genial: el tenis de *Wii Sports* con controles más precisos. Pero lleva un tiempo acostumbrarse a este tipo de control, y leves movimientos a veces son interpretados como intento de tiro. Aunque con práctica podrás acabar dominando los golpes, no resulta muy ideal para las sesiones de juego casual para las que claramente este modo ha sido diseñado.

Desde plantas piraña a espejos encantados, cada pista tiene sus propios obstáculos ambientales, aunque algunos resultan tremendamente molestos. Un encuentro a bordo de un galeón mientras cae una tormenta es deprimente, y ni siquiera puedes desactivar el obstáculo de la pista cuando juegas en el modo libre. Las últimas fases no te preparan demasiado para el modo Torneo, ya que te dejan en situación de ganar dos de las tres copas con los ojos cerrados. La tercera es un poco más complicada, pero todo es relativo: perdimos cincos puntos en una final a tres sets. El equilibrio entre personajes también es un problema, con unos cuantos de ellos dominando el *online* (cuando los escojas, entenderás el porqué).

Los golpes especiales pueden devolverse, pero resulta arriesgado: calcula mal el tiempo y perderás una raqueta. Usar la velocidad etérea ralentiza la velocidad de la pelota, pero se podría decir que eso hace que el bloqueo sea más complicado. Quizá sea mejor dar por perdido ese punto.

Hay demasiadas advertencias, demasiadas piezas que deben encajar para disfrutar al máximo de *Aces*. Pero, aun así, un juego entre dos personajes igualados controlados por dos jugadores humanos con habilidad similar resulta liberador. En general, los obstáculos aportan dinamismo y tensión a los partidos, mientras sopesas el riesgo de bloquear un golpe que podría romperte la raqueta contra la recompensa de tener la oportunidad de devolverlo con uno propio.

El esfuerzo extra invertido en los detalles de los personajes es de agradecer. Cuando Waluigi haga el *moonwalk* por la pista para llegar a golpear una pelota, olvidarás la mayoría de fallos de *Aces*. ■

6



Octopath Traveler

Por Marc Vilajosana

Cuando pensamos en un RPG, generalmente nos vienen a la cabeza historias épicas, en las que debemos salvar el mundo de una amenaza inminente. *Octopath Traveler* se aleja por completo de esta visión y decide centrarse en sus protagonistas: ocho personajes, ocho historias. La obra de Square Enix busca recordar a los grandes clásicos del género, pero sin renunciar a la innovación. Es algo que vemos constantemente en el título: tanto en su sistema de combate como en el estilo artístico.

Es importante destacar que las ocho historias son independientes, cada una con su propio desarrollo, personajes y mensaje. Los caminos de nuestros protagonistas no convergen en ningún punto. La única interacción que tienen los personajes entre ellos, más allá de los combates, son las Charlas de Viaje, pequeñas conversaciones opcionales entre el protagonista del capítulo que estemos jugando y un miembro de nuestro grupo actual (formado por un máximo de cuatro personajes y que podremos cambiar en las tabernas).

En algún punto sí que es cierto que se nota la ausencia de cohesión de grupo; no parece que esos ocho personajes estén viajando juntos. De hecho, en las cinemáticas de cada capítulo solo aparece el personaje protagonista, y cuando el juego nos devuelve el control vuelve a aparecer todo el grupo, lo que nos provoca una sensación de incoherencia. Más allá de esto, consideramos que la decisión de contar ocho historias diferentes en lugar de una más grande es acertada. Aporta frescura al género y permite que cada historia desarrolle el mensaje que quiere transmitirnos. Además, *Octopath Traveler* se atreve a tocar temas que no acostumbramos a ver en los videojuegos, como la prostitución o la esclavitud sexual. Se agradece la valentía al incorporar dichos problemas al mundo del videojuego.

Octopath Traveler nos trae un sistema de combate por turnos clásico, pero con dos elementos diferenciadores que le hacen destacar: la ruptura y el impulso. Al inicio del combate, los enemigos solo son débiles a unos tipos de armas o de magias determinadas, que además desconocemos y tendremos que averiguar a base de prueba y error. Si los atacamos con armas que resistan les haremos poco daño, pero si acertamos el arma ante la cual son débiles, el enemigo perderá un punto de escudo. Cuando estos puntos llegan a cero se producirá la ruptura: un estado en que el enemigo queda aturdido y no atacará en el turno siguiente, además de ser más vulnerable al daño de cualquier arma. Por otra parte, nuestros personajes irán

Desarrollador Square Enix, Acquire
Editor Nintendo
Formato Switch
Origen Japón
Lanzamiento Ya disponible







Una BSO que enamora
Todos los temas del juego, obras del compositor Yasunori Nishiki, saben introducirse en el momento adecuado y acompañar la carga emocional del argumento narrativo. Es algo que se nota en especial en los temas propios de cada personaje, que ya nos anticipan el tono que tendrá la historia correspondiente. Al igual que con las texturas, pasadas ciertas horas de juego empezamos a reconocer los temas más recurrentes, pero eso no nos impide seguir disfrutando de ellos. Estamos ante uno de esos juegos en los que te puedes das el capricho de desconectar unos instantes del gameplay para poder disfrutar plenamente de su banda sonora.

ganando cada turno una carga denominada impulso que les permite realizar un mayor número de ataques básicos, o bien aumentar la fuerza de sus habilidades. Podemos acumular un máximo de cinco y usar hasta tres en un turno. Sin embargo, tras atacar con impulso no recargaremos el contador el turno siguiente, así que es importante decidir cuándo usarlo.

Estos dos aspectos potencian el componente estratégico de las batallas. ¿Gastamos los puntos de impulso para provocar la ruptura del enemigo y así evitar su ataque? ¿O nos los guardamos para hacerle mayor cantidad de daño una vez esté ya aturdido? Es una decisión que tendremos que tomar múltiples veces en cada uno de los combates, que no son precisamente cortos.

Fuera del combate, cada personaje cuenta con su propia «acción de senda», un tipo exclusivo de interacción que el personaje puede mantener con los PNJs del juego. En realidad, hay cuatro tipos distintos y no ocho, ya que de una misma acción tenemos la vertiente «noble», que nos requerirá un nivel determinado para poder usarla en determinados PNJs, y la vertiente «deshonesta», cuyo acierto dependerá de un porcentaje.

De esta manera, la clériga Ophilia puede guiar a personajes (acción noble), mientras que la bailarina Primrose los puede seducir (acción deshonesta). Ambas acciones tienen el mismo fin: que el PNJ en cuestión se una a nuestro grupo y podamos invocarlo en combate, pero su ejecución es diferente. Si fracasamos al intentar realizar una acción de senda deshonesta, nuestra reputación en la ciudad en la que nos encontremos bajará, y si llega a cero los aldeanos ya no responderán a nuestras acciones, aunque podremos restablecerla pagando dinero en la taberna.

Si una cosa está clara es que *Octopath Traveler* entra por los ojos. Su estilo *pixel* art, que sus creadores han denominado como HD-2D, nos presenta un mundo con estética píxel que rememora los RPGs más clásicos, pero adaptado a la calidad gráfica actual y con un trabajo de iluminación muy notable. El estilo artístico nos deja paisajes preciosos en cada capítulo, aunque sí que es cierto que a medida que pasan las horas se empieza a notar el reciclaje de texturas y estructuras.

Octopath Traveler es un excelente RPG clásico que destaca prácticamente en todos los apartados. Cuenta con un sistema de combate muy sólido y estratégico; una narrativa diferente que se aleja de las convenciones del género y nos cuenta historias individuales y unos apartados visual y sonoro que nos dejan embelesados. Tiene ciertas pegas, como la poca interacción entre los personajes, la disonancia que nos producen las cinemáticas o el reciclaje de ciertos recursos, pero no son errores suficientemente graves como para negarle la condición de imprescindible dentro del catálogo de Nintendo Switch. ■

9



Moonlighter

Por Sergio Bustos



Desarrollador Digital Sun
Editor 11bit Studios
Formato PS4, Xbox One, PC, Switch, Mac, Linux
Lanzamiento Ya disponible

En *El Silencio de los Corderos*, Hannibal Lecter decía que «codiciamos lo que vemos cada día». Esto es aplicable a cada aspecto de nuestra vida, y en videojuegos lo vemos cada vez más a menudo. Resulta un añadido pobre si entra en juego en el diseño -todos conocemos las *lootboxes*-, pero se convierte en algo enriquecedor cuando se queda en las mecánicas. La codicia te da lecciones. En *Dark Souls*, ir a por un objeto que sabes que va a estar bien defendido puede hacerte perder todas las almas que llevas encima. En *Pokémon*, debilitar a una criatura para que te sea más fácil capturarla puede provocar que te arriesgues demasiado, acabando finalmente con su salud y perdiendo esa oportunidad. Si hablamos de *Moonlighter*, la codicia no solo está ahí, sino que parece elemento central de la premisa de la obra. Pese a que sobre el papel nos hable de un mercader que de día vende en su tienda los objetos que por la noche consigue peleando en mazmorras, lo nuevo de Digital Sun es una oda a tus límites con el riesgo-recompensa y el «la avaricia rompe el saco».

Will vive en Rynoka, un pueblo situado cerca de unos misteriosos portales que dan acceso a mazmorras de otras dimensiones. Es un tendero al que le va la marcha: por el día atiende a sus clientes y por la noche se aventura en busca de objetos valiosos empuñando espadas, guanteletes y hasta una escoba. Las influencias son muchas, empezando por *The Binding of Isaac*, pasando por *The Legend of Zelda: The Minish Cap* y terminando por juegos que ya introducían elementos de gestión como *Rune Factory*. Todas ellas se perciben desde el primer minuto, pero *Moonlighter* logra esa personalidad única tan difícil de atribuir a los nuevos videojuegos de hoy día.

Moonlighter logra esa personalidad única tan difícil de atribuir a los nuevos videojuegos de hoy día

La estructura de cada una de las mazmorras consta de varios pisos, con jefes finales y enemigos de distinta tipología que individualmente son asequibles, pero en distintas combinaciones requieren de tus reflejos y habilidad. Los escenarios son sencillos, pero cumplen su función en relación al diseño. Se te pueden caer algunos objetos valiosos por precipicios que a veces llevan a zonas ocultas con mayor premio, e incluso algunos enemigos intentan robártelos antes de que los recojas. Puedes acumular cinco ítems en tus bolsillos y hasta 20 en tu mochila, pero perderás estos últimos si mueres antes de salir de la mazmorra. Es aquí donde entra en juego hasta dónde estás dispuesto a llegar. Cruza una puerta y podrás conseguir el premio más valioso para tu tienda o perder todo lo que llevas acumulado. Si, por el contrario, quieres asegurar tu botín, por una módica cantidad de monedas puedes teletransportarte de nuevo a tu hogar.

Una vez en la tienda, las reglas de la oferta y la demanda rigen tus acciones. Ajustas el precio de los artículos que consigues a raíz de la reacción de tus clientes y lo que están dispuestos a pagar. A su vez, tendrás que tener en cuenta que si saturas el mercado con un mismo tipo de objeto su valor bajará, al contrario que lo que sucede cuando pones a la venta





elementos más raros. El dinero ganado puedes invertirlo en mejorar la villa con nuevos comerciantes que te permitirán adquirir ciertas ventajas. Si optas por fabricarte un mejor equipo, además de monedas necesitarás materiales, por lo que tendrás que gestionar el hecho de guardar algunos para mejorar tu armadura a la vez que reservas otros para ponerlos a la venta.

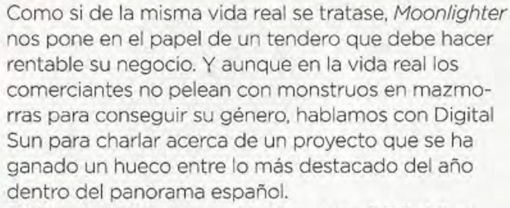
Lo cierto es que desde *The Witcher 3* no veíamos otro videojuego que justificase tan bien el tener que trabajar. Geralt de Rivia cumple contratos de brujo porque su trabajo es ser brujo y se gana la vida con ello. Aquí, el empleo de Will es vender objetos valiosos que deben proceder de alguna parte. No sorprende el acierto viniendo de una premisa, como decimos, muy original y acertada, pero sí que lo hace algo más si tenemos en cuenta que el título no contaba en su inicio con una historia detrás de la aventura. Sus creadores nos han dicho que «al principio el juego estaba planteado como un roguelite más puro, tipo *Rogue Legacy*». El mundo de Rynoka les fue interesando más y más hasta añadir un trasfondo, pero reconocen que «aunque hay una historia interesante detrás, podría haber estado mejor contada». La narrativa no es el fuerte de *Moonlighter*, pero tampoco lo necesita. Como hemos dicho, la codicia a veces no es buena consejera. Si bien no dar un paso más allá puede privarle del sobresaliente, lo nuevo de Digital Sun pisa en terreno firme con las cartas bocarriba y un buen puñado de ideas que cumplen su cometido. ■

7

PLAY SCRIPT

Javier Giménez, director de Digital Sun, estudio desarrollador de *Moonlighter*



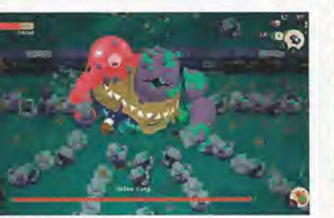


Como si de la misma vida real se tratase, *Moonlighter* nos pone en el papel de un tendero que debe hacer rentable su negocio. Y aunque en la vida real los comerciantes no pelean con monstruos en mazmorras para conseguir su género, hablamos con Digital Sun para charlar acerca de un proyecto que se ha ganado un hueco entre lo más destacado del año dentro del panorama español.

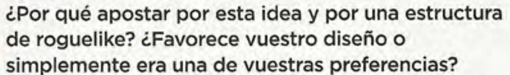




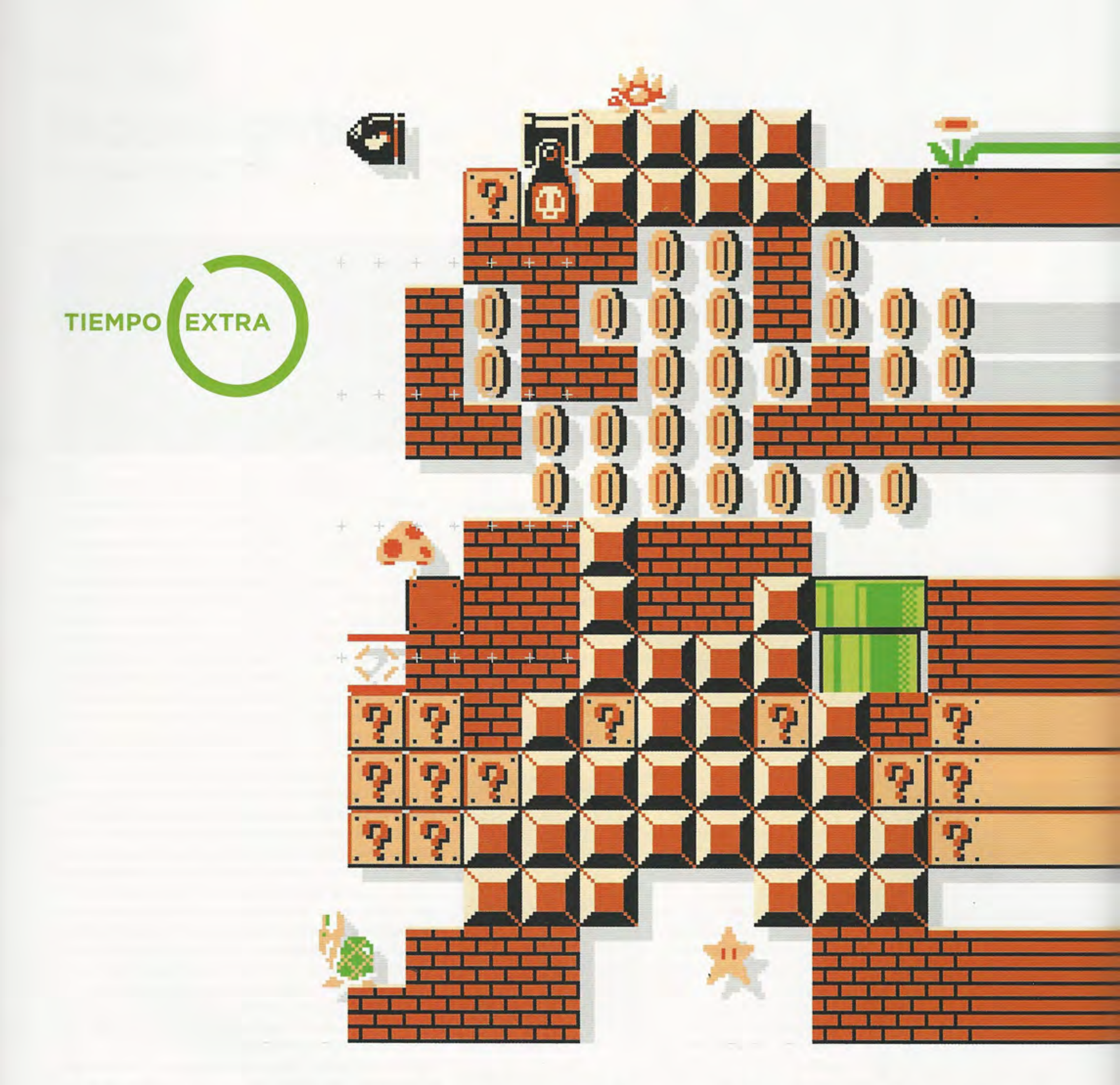




¿Cómo ha sido para un equipo como Digital Sun desarrollar *Moonlighter*? Desde cómo surge la idea de que un tendero tenga que ir a la mazmorra a ganarse los materiales hasta la misma exitosa campaña de Kickstarter.
Ha sido un proceso largo... casi cuatro años. Empezamos como una empresa que hacia videojuegos para terceros y, en los ratos libres, hacíamos prototipos y soñábamos con hacer nuestros propios juegos. Una de estas ideas, de David, el director creativo de *Moonlighter*, era jugar como un tendero que soñaba con ser un héroe. La idea nos encantó desde el principio y creo que resonaba un poco con nuestra realidad: una empresa de servicios que soñaba con ser un heroico estudio *indie*.



¿Por qué apostar por esta idea y por una estructura de roguelike? ¿Favorece vuestro diseño o simplemente era una de vuestras preferencias?
Era una de las referencias iniciales; nos encantan los roguelikes bien hechos. Ahora el género está un poco saturado pero entonces aún era algo más fresco. Al final, el juego nos ha quedado mucho más roguelite que roguelike, obviamente, incluso para nosotros es más bien un ARPG con elementos de roguelite. En cierta medida también es uno de los defectos del juego: es un juego narrativo, pero con poco peso de la historia, y es un roguelite, pero sin la profundidad de juegos centrados solo en ese aspecto. Digamos que es diverso pero igual no es tan profundo en cada aspecto del juego como otros.
Nos ha llamado la atención el buen equilibrio que tiene el juego cuando debes priorizar una cosa u otra. Como tendero, vender materiales te aportará el dinero suficiente para comprar armas o armaduras que te ayudarán, pero, a su vez, necesitas ciertos materiales para crear estas. ¿Cómo habéis gestionado esta dualidad entre la labor de comerciante y la de héroe de mazmorras?
Esto creo que es uno de los grandes aciertos del juego, cosa lógica ya que es la idea más importante; la dualidad entre los dos núcleos del juego y que ambos trabajen bien juntos. El objetivo que teníamos durante el desarrollo era que en la mazmorra estés pensando realmente en la tienda, y que en la tienda y en el pueblo estés realmente pensando en la mazmorra. Eso hace que el jugador esté en todo momento metido en un ciclo que creemos que funciona muy bien. Hay muchas pequeñas decisiones de diseño pensadas para reforzar este ciclo. Por ejemplo, que el que el tamaño de la mochila sea limitado obliga a tomar decisiones sobre qué llevarse y qué dejar atrás. O la lista de deseos para marcar los objetos que vas a necesitar para manufacturar cosas en el herrero, que hace que identifique claramente lo que quieres llevarte.
La gestión del inventario es otra de esas cosas que nos ha gustado, de nuevo por la idea de priorizar. Que ciertos objetos tengan maldiciones que influyen a su posición en la mochila o a los objetos que tiene cerca supone un reto. De igual modo, que cuando mueras salves objetos de unos espacios pero de otros no complica aun más la gestión. ¿Cuál es el objetivo de esta idea de diseño y cómo se os ocurrió implementarla?
Todo tiene que ver con esa idea de que, en las mazmorras, queremos que el jugador esté pensando como un tendero. No se trata de matar muchos enemigos muy fuertes, o conseguir experiencia. Se trata de tomar decisiones para maximizar el beneficio que puedes obtener de cada incursión en las mazmorras. Es la misma idea detrás del amuleto que te permite pagar para regresar en cualquier momento.
¿Cuáles son vuestros planes de futuro? ¿Tenéis nuevos proyectos?
¡Muchos! Gracias a que el juego está vendiendo realmente bien vamos a poder hacer más juegos, aprovechando toda la experiencia que tenemos. Eso es lo realmente importante, nos sentimos como Will, nuestro sueño se ha hecho realidad. Estamos trabajando en varios juegos en preproducción ahora mismo y esperamos que, dentro de no mucho, tengáis noticias de nuestros nuevos proyectos. Aún somos un estudio joven y nos queda mucho que aprender pero, al igual que hemos hecho con *Moonlighter*, tenemos la intención de darle a cada proyecto todo nuestro amor y la máxima calidad de la que seamos capaces. ■



Super Mario Maker

Difícil de seguir en todos los sentidos

Por Chris Schilling

Desarrollador/Editor Nintendo (EAD) **Formato** 3DS Wii U **Lanzamiento** 2015

Cuando leas esto, existe la posibilidad de que Brader Moor, también conocido por el nombre de *ChainChompBraden*, por fin haya superado su nivel de *Super Mario Maker*, Trials of Death. Aunque las posibilidades son nimias. A mediados de julio, Moor llevaba 949 días intentando superarlo (y fracasando). Entre los intentos de pasarlo y el tiempo invertido en diseñar el nivel, Moor lleva dedicadas más de 2.000 horas, según el contador de estadísticas de su canal de Twitch.

Es fácil ver por qué todavía no ha logrado superarlo. En la primera pantalla, una bola de fuego gigante con alas se dirige directamente a Mario en el mismo momento en que se inicia la fase, mientras que cuatro barreras de fuego ridículamente largas giran en distintos ángulos. Mario tiene que correr hacia la izquierda para recoger un caparazón de Buzzy Beetle, lanzarlo hacia una pared, justo antes de saltar sobre un Interruptor P y un Trampolín, para botar hacia el siguiente tramo de obstáculos.

Y esto es solo el comienzo. Un tramo más avanzado acorrala a Mario entre paredes, mientras un Chomp Cadenas se acerca a él; en otro tiene que ir dando saltos giratorios entre bombas y Boos justo antes de poder coger un Súper Champiñón y aterrizar deliberadamente sobre unas púas para pasar por encima de una sierra que bloquea su camino, gracias a esos preciosos segundos de invencibilidad que tiene Mario tras recibir un primer golpe. Cada una de estas secuencias dura un par de segundos; un recorrido con éxito, cree Moor, debería durar alrededor de unos ocho minutos.

Este tipo de desafío infernal no resulta poco común en *Super Mario Maker*. Trials of Death es simplemente el extremo lógico de una corriente que rápidamente vio cómo una herramienta diseñada para democratizar el proceso creativo se convertía en un método para que los jugadores *hardcore* se desafiaran a ellos mismos -y entre ellos- a diseñar la fase más complicada de la historia de *Super Mario* jamás creada.

A esta carrera armamentista le llevó nueve días ponerse seria. Casualmente, el tiempo que Nintendo había programado para ir desbloqueando todos los elementos de *Super Mario Maker*, antes de que las fuertes críticas la obligarán a sacar apresuradamente un parche que aceleraba este proceso.

El pensamiento de Nintendo era claro: finalmente había renunciado al control total de su mayor activo y evidentemente estaba ansiosa por que los jugadores se tomaran en serio su nuevo poder. Igual que Takashi Tezuka y Shigeru Miyamoto antes que ellos, los aspirantes a diseñadores de niveles tendrían que trabajar con estrictas limitaciones sobre un fondo cuadriculado, parecido al papel milimetrado que se usó en su momento para construir el mundo 1-1. Muchos desarrolladores te dirán que las restricciones hacen que la creatividad florezca. Pero contar con toda la paleta disponible permitió a los creadores más devotos sacar su lado más retorcido.

El 19 de septiembre de 2015, el YouTuber Bananasaurus Rex, que ganó notoriedad en Internet dos años atrás por completar un recorrido en *Spelunky*, intentó completar un recorrido creado por Alex 'PangeaPanga' Tan, llamado Bomb Voyage. No es una fase especialmente larga para los estándares de *Mario* Maker, pero requiere que el jugador use bombas activas como plataforma y para explotar obstrucciones, así como usar una bomba más grande para ir rebotando (el caparazón de un Buzzy Beetle a modo de casco protege la cabeza de *Mario*). Entonces, Yoshi tiene que tragarse una burbuja de lava justo en el momento adecuado, instantes antes de que abandones a su suerte al pobre dinosaurio y caiga al vacío, no sin que antes escupa una llamarada que active otra bomba que está rodeada por bloques de hielo. No es de extrañar que se realizaran 11.000 intentos por parte de la comunidad antes de que Rex se convirtiera en el primer jugador en superar la fase.

Tan subió el listón con su siguiente creación: Pit of Panga: P-Break, que le llevó cinco horas construir y otras nueve superarla. Retransmitió por Twitch su intento por superar el nivel y atrajo a una gran audiencia; de hecho, el vídeo de YouTube de la primera vez que logró pasárselo supera los cuatro millones y medio de visualizaciones. Al mostrar cómo pasarse el nivel, puede que Tan hiciera que fuera un poco más fácil ▶

superarlo con respecto a su predecesor, pero una cosa es saber cómo superar el nivel y otra muy distinta hacerlo. Cinco días más tarde, apareció un vídeo de un *streamer* japonés completando la fase, gritando eufórico «Yatta!» («¡Lo logré!»), al coger el hacha del final de la fase, segundos antes de ponerse a llorar, inspirando así a que otros aceptaran el desafío.

Unos cuantos días más tarde, cuando unos 40 jugadores habían logrado superar P-Break, Tan declaró que no se sentía satisfecho y creó una secuela todavía más difícil. A U-Break le llevó cuatro veces más superarla, y acabó ganando el Récord Guinness al 'Nivel más complicado creado en *Super Mario Maker*', con un ratio de superación de menos del 0,01%. El desafío se extendió, y otros creadores decidieron empezar a igualar los esfuerzos de Tan. Mientras, Nintendo fue añadiendo periódicamente nuevas características y *skins* de personajes al juego, y la mayoría de las historias referentes a Mario que fueron apareciendo en las webs especializadas eran para destacar un nuevo 'nivel más complicado jamás creado'.

De los cuatro estilos de juego diferentes, la mayoría de estas fases usaron *Super Mario World* como base. Nintendo implementó las físicas de *New Super Mario Bros* a los cuatro estilos de juego por temas de consistencia, pero mantuvo los sistemas históricos de los cuatro juegos. Con la habilidad de lanzar objetos hacia arriba, realizar saltos giratorios y la incorporación de la pluma, entre otros, *World* demostró ser el más flexible de los cuatro estilos.

Pero había otra razón por la que *World* era el favorito de este selecto grupo. Tan se pasó a la escena ROM con su construcción de niveles y usó *Super Mario World* para diseñar una serie de pantallas casi imposibles de superar. Inspirado por *Kaizo Mario World*, un trío de ROM *hacks* del juego original de SNES, llamado a veces *Asshole Mario* por su calculada crueldad, construyó un nivel considerado ampliamente como el nivel de *Super Mario World* más complicado jamás concebido. Item Abuse 3 necesita una herramienta que permita introducir *frames* individualmente: incluso así, le llevó tres años, interrumpidamente, diseñar el nivel y luego superarlo. En uno de los momentos destacados, vemos a Mario agarrando un caparazón verde, flotando sobre un abismo gigante mientras hace malabares con un caparazón rojo con la parte trasera de su capa.

Ver un recorrido exitoso como este resulta una maravilla tanto por la complejidad del diseño de estos niveles como por la habilidad necesaria para superarlos. Esto sucede con muchos *speedruns*, por supuesto, pero en la mayoría de casos el jugador y el diseñador no son la misma persona. La decisión de Nintendo de obligar a los creadores de *Super Mario Maker* a completar un nivel antes de publicarlo significaba que los diseñadores tenían que ser buenos; no solo constructores meticulosos, sino también jugadores expertos. Aunque el interés en *Kaizo Mario* creció como resultado directo de la popularidad de *Super Mario Maker*, este último contaba con una ventaja. Estas ROM *hacks* puede que gustaran a gente como Tan por tener un margen de creatividad más amplio, pero ahora Nintendo ofrecía algo más prestigioso: un sello de garantía. Por supuesto, algunos de los niveles diseñados por los usuarios recordaban mucho a los niveles de *Kaizo Mario*, pero completar y publicar un nivel significaba contar con el beneplácito de Nintendo.

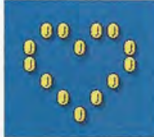
Como era de esperar, cuando el perfil de Tan creció gracias a sus creaciones,

LOS DISEÑADORES TENÍAN QUE SER BUENOS: NO SOLO CONSTRUCTORES METICULOSOS, SINO TAMBIÉN JUGADORES EXPERTOS

Mientras que la mayoría de los niveles más complicados de *Mario Maker* se crearon con la plantilla de *Super Mario World*, la jugadora japonesa Luna usó la de NSMB. La creadora tardó 300 horas en subir su recorrido; se superó en 50.



Los jugadores solo podían puntuar recorridos que hubieran superado; aquellos que ofrecieron un desafío más justo consiguieron más puntuación.



Un mundo pequeño

Parece ser que Nintendo subestimó el fervor creativo de los usuarios: el gran volumen de niveles compartidos significó que algunos jugadores vieron cómo sus primeros niveles habían sido eliminados. Así, cuando *Super Mario Maker* tuvo su inevitable *port* para 3DS, Nintendo restringió la compartición de niveles a StreetPass. Algunos críticos tacharon la versión portátil de inútil, pero tenía sus ventajas. Al reforzar la noción de que la creación era su propia recompensa, puede que también animara a los jugadores a cuidar mucho más su trabajo. Un tutorial que explicaba el arte de la creación de un buen nivel fue bien recibido; del mismo modo, un modo campaña con 100 niveles proporcionó inspiración extra a la hora de diseñar. De hecho, sus mejores niveles superaban a los dos *New Super Mario* de 3DS.



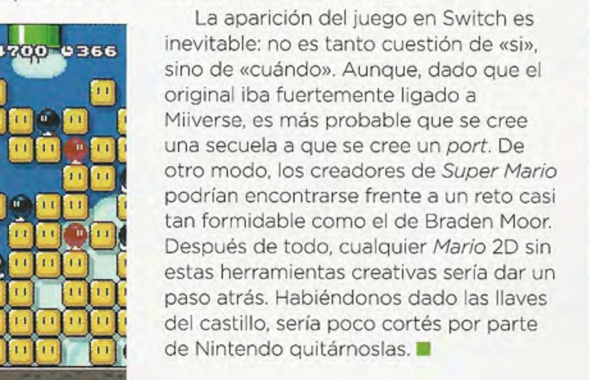
Junto a los niveles de bonificación llegaron trajes nuevos para *Mario*, y la extraña colaboración entre Nintendo y Mercedes permitió al fabricante de coches tener su propio nivel.

Aunque la mayoría consistían en rizar el rizo, los niveles autojugables también se hicieron muy populares. Los creadores usaron muelles, plataformas móviles y otros elementos para empujar a Mario hacia la meta.

Nintendo puso freno a su trabajo al presentar una demanda por infracción de derechos de autor, por lo que se vio obligado, evidentemente disgustado, a eliminar todos los *tool-assisted speedruns* de su canal de YouTube.

Por supuesto, parte de lo que hizo atractivos los *hacks* de *Kaizo Mario* en un primer momento es lo mismo que hace que los niveles más complicados de *Mario Maker* sean tan entretenidos de ver. Hay algo intrínsecamente subversivo -e incluso tabú- en la utilización de las herramientas que definieron un género para tales travesuras, construyendo el tipo de niveles que nunca obtendrían el sello de calidad de Nintendo. Del mismo modo, alterando el orden natural de las cosas al presentar a una de las caras más amigables del medio para protagonizar el tipo de desafío que normalmente asociarías con masocore, como *1001 Spikes y I Wanna Be The Guy*.

Por otra parte, no es como si Nintendo no tuviera experiencia en este tema: desde *The Lost Levels* a *La prueba final de los Campeones* de *Super Mario Bros 3D*, es consciente de que el subconjunto de su público quiere que lo pongan a prueba. Como tal, cuando le preguntaron por la cifra de recorridos complicados, Tezuka parecía completamente imperturbable. «Esperaba que los usuarios que quisieran jugar a los niveles más complicados se sintieran atraídos por *Super Mario Maker*», explica, «así que no nos sorprende la cantidad de niveles difíciles que se han creado». De hecho, Tezuka llegó a decir que los esfuerzos creativos de la comunidad «han resultado ser una gran motivación para que los desarrolladores nos esforcemos en mejorar». Pero parece ser que ese impacto ha ido más allá de la inspiración en el diseño de niveles. Cojamos la compartición de vídeo de Switch, por ejemplo: la resolución de puzles en *Breath of the Wild* resultó ideal para compartir vídeos de medio minuto. No es raro pensar que la popularidad viral de algunos de los recorridos más complicados diseñados por los usuarios en *Super Mario Maker* influyó a la hora de añadir esta característica a la consola.



La aparición del juego en Switch es inevitable: no es tanto cuestión de «si», sino de «cuándo». Aunque, dado que el original iba fuertemente ligado a Miiverse, es más probable que se cree una secuela a que se cree un *port*. De otro modo, los creadores de *Super Mario* podrían encontrarse frente a un reto casi tan formidable como el de Braden Moor. Después de todo, cualquier *Mario* 2D sin estas herramientas creativas sería dar un paso atrás. Habiéndonos dado las llaves del castillo, sería poco cortés por parte de Nintendo quitárnoslas. ■



PAROXISMO

Apología de lo impopular



SERGIO BUSTOS

En el año 2002 se estrenó *Spider-Man*, la película de Sam Raimi inspirada en el personaje de Stan Lee y Steve Ditko, quien lamentablemente nos ha dejado este verano. Yo tenía tan solo 9 años, como buen *millennial*, y la recuerdo como una de las primeras cintas a las que acudí a ver al cine con mis padres y mi hermano. Salí de allí maravillado, queriendo ser un Tobey Maguire de la vida muy a pesar del personaje de -digámoslo- pringado con relativa suerte que interpretaba. Meses más tarde, tras heredar tebeos de Cómics Forum y someter con mi muñeco a los Power Rangers de cabeza intercambiable, me regalaron un disfraz de *Spidey*. El daño ya era irreparable: en el pasillo estrecho de una casa de Lavapiés, un niño hecho un azogue trepaba apoyando un pie y una mano en cada lado de la pared, como si de una técnica del bueno de Sam Fisher se tratase.

Spider-Man es también, muchos años después, uno de los videojuegos que más espero. Por mi afecto hacia el personaje y porque realmente creo que es, por lo característico del mismo, ideal para este medio. Por ello soy consciente de que, si la base es sólida, puedo perdonarle ciertas cosas: una interfaz sobrecargada, poca innovación en el sistema de combate y hasta un traje con una araña blanca que intentaré sustituir desde el minuto uno. Llegado cierto momento, y tras leer muchas quejas al respecto, pensé en que debía perdonarle también los *quick time events* si quería mantener la ilusión. Pero no voy a hacerlo. No voy a perdonarle los *quick time events* a *Spider-Man* porque me gustan los *quick time events* en *Spider-Man*. Creo que, en un videojuego sobre un superhéroe así, bien aplicados pueden enriquecer la experiencia. Por ejemplo, apretar L2 y R2 alternativamente para lanzar rápidas telarañas no solo encaja con el frenesí de una escena guiada concreta, sino que el propio movimiento de tus dedos se asemeja al de *Spider-Man* activando sus redes. Es similar a aquel conocido *QTE* de *God of War 3* donde, apretando L3 y R3, Kratos hundía sus pulgares en los ojos de Poseidón.



La crítica tiene que considerarse personal antes que impopular, pero sea como fuere no debemos tener miedo

Defender los *QTE* es marcadamente impopular, lo sé. De hecho, si me paro a reflexionar escruto que muchos de mis gustos pueden etiquetarse como impopulares, y creo que los de muchos otros también. Si no dejan de ser gustos y los videojuegos están ahí para gustarnos, ¿por qué tener miedo a decirlo? Me encanta que *Uncharted* sea lineal y esté repleto de momentos coreografiados; me hace estar atento y me anima a esperar otra sorpresa. *Sea of Thieves* tiene poca variedad de contenido, pero disfruto como un enano utilizándolo como juego social donde pasar un buen rato con amigos y desconocidos, encandilado por el sicalíptico movimiento de su mar. Los juegos de antes tampoco son tan buenos; la nostalgia juega malas pasadas.

Me parece lícito campear en un *shooter* porque no dejo de jugar a *Rainbow Six Siege*, y a su vez prefiero comprarme cinco veces *Superhot* que perder mi tiempo en el último mundo abierto genérico -y político- de Ubisoft. Difícil me parece *The Witness* y no *Bloodborne*, y de mi hartazgo hacia el *píxel art* solo parece que me salvará *The Last Night*. Me gusta fantasear con que *Death Stranding* tenga de mecánica principal únicamente caminar, y el inacabado *Metal Gear Solid V* de Kojima me resulta una obra maestra todavía a día de hoy. Incluso, si me pillas en un buen día, te diré *Metal Gear Solid 4*, con sus cinemáticas de media hora.

Detesto las cajas de *loot* y los micropagos, pero me gasté un euro en el DeLorean de *Rocket League*. *Pro Evolution Soccer* es mejor que *FIFA*, y me irrita el exceso de zombis y escenarios posapocalípticos en los videojuegos. Por supuesto, priorizo *Azul* y Squirtle por encima de *Rojo* y Charmander, lo que a su vez no anula que el universo de *Digimon* sea infinitamente más interesante que el de *Pokémon*. *Sleeping Dogs* me gusta más que *Yakuza*, y *Tomb Raider* no tiene alma. Espero más *My Friend Pedro* que *Fallout 76*. Me apetecen los juegos de seis horas. Los prefiero ahora mismo antes que los de cuarenta, de hecho. Los teclados deberían ser para escribir, no para jugar, y no entiendo *League of Legends*.

Estos son mis pecados, y escondo muchos más. ¿Debo esconderme por ellos? Creo firmemente que la crítica debe considerarse personal antes que impopular, pero sea como fuere todos tenemos gustos y preferencias que unas veces encajan con el sentir general y otras veces no. Si ocurre lo segundo, no tengamos miedo. Sin buscar el enfrentamiento ni faltar a las opiniones del otro, pero tenemos que decirlo. Solo así tendremos una comunidad y una industria más rica y variada, y solo así abriremos las puertas a los advenedizos a los que erróneamente hemos transmitido una imagen de medio inmóvil y sacralizado. La diversidad es positiva por definición, y lo es en opiniones, gustos y perfiles. Por tanto, hay que decirlo. Sea impopular o no, no te eches atrás. Y si te falta algo para convencerte, tranquilo, te diré que sí: Luigi mola más que Mario. ■


¡CONOCE EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS PERROS!
LA REVISTA DEFINITIVA PARA SABERLO TODO SOBRE EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE
EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS
PERROS
CUIDADOS
LAS DISTINTAS RAZAS
ENTRENAMIENTO
ENTRENAMIENTO Y CUIDADO
LAS DISTINTAS RAZAS
Panini Revistas
CONSÍGUELA EN LOS QUIOSCOS, LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS Y TAMBIÉN EN www.paninicomics.es




00006
9 772565 198003